BOOKLINK

可爱女孩子的画法

漫画达人！

充分展现可爱女孩子特征的面部、身体以及服饰的绘画方法

（日）雄 著
杜慧源 译

基础与技巧全掌握

辽宁科学技术出版社
LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE

各位漫画达人们，你们还在为不知道怎样绘制个性鲜明的漫画人物而烦恼吗？本书将帮助你突破漫画人物绘制技巧的瓶颈，在描红的过程中潜移默化地学习人体特征以及漫画的基本要领，从每幅作品的练习与题后思考中逐渐掌握表现漫画人物的关键元素。

雄（Yuu）

出生于1973年，日本Graphic-sha出版公司的设计师，并从事着插画创作等工作。在日本角川书店举办的“The Sneaker”插画大赛中获得了“大公奖”。

（日）雄 著
杜慧源 译

可爱女孩子的画法

辽宁科学技术出版社
·沈阳·

雄's Gallery

图为连载漫画《machine maiden》中的一幅插画非常引人入胜，曾在插画比赛中获得金奖。

这是一幅日本式幻想风格的插画，作者试图用石阶来表现道路的进深，为作品增加动感。是一幅非常温暖的冬日图画。

这幅作品曾在比赛中获得银奖。是以美女与野兽为画面主角，通过少量地裸露来表现人物的性感。

寒空下的冒险者。通过对雪和街道的描绘来表现冬季的寒冷和干燥，并利用调整天空的颜色来抑制作品给人的冷漠感。

幼龙和少女嬉戏图。利用衣服的飘动来表现人物虽身处高处却十分平稳安定的感觉。

以日本神话“天之岩户”为主题的插画作品。通过机械装置和日本幻想式来表现天照大神被从岩户释放出来时的模样。

该图不是人们一般心目中天使的形像，而是一幅非常性感的天使插画。稍带一点机械感，在凸显妩媚的同时又给人以距离感。

图为网站版主——米娅小姐。从肩膀垂下的皮带在表达轻快愉悦感的同时也传达了人物的动感。

这是一幅在插画比赛中获得金奖的作品。以摩托车为主题的作品是非常难以描绘的，但创作过程是很有趣的。本人很喜欢作品对天空色彩的处理。

图为和风幻想类连载漫画《战巫女》中的一幅图。利用头发和衣服的飘动，很好地表达了空气的流动方向。《战巫女》是本人非常喜欢的设计。

图为和风幻想类作品中的一幅。这幅作品给人感觉内容相当丰富，希望表达的东西太多，反而显得表现力不足，是值得参考的一幅作品。

图为网站版主——萨亚。衣服颜色选择桃色，既表达了主人公开朗的性格，又不显得太聒噪。

《管狐》是以日本妖术为主题的漫画。该插图以秋季为主题，整体统一采用暖色调来呈现，很好地传达了和风秋季温暖的感觉。

目　录 CONTENTS

Part 1　掌握基础知识

Part 2　女孩脸部的画法

Part 3　女孩身体的画法

Part 4　女孩动作和姿势的画法

Part 5　女孩服装的画法

封面插画的制作过程

下面从手绘线稿到PC着色，介绍一下封面插画的制作顺序。

制作顺序

制作环境为MacOS9,photoshop4.01J，画板工具使用WACOM Intuos2。

1.构想与草图

为了配合书的主题，要构想出多幅草图。

2.完成素描

确定构想后完成线稿。首先用铅笔描绘，然后在新的画纸上拓印。

3.扫描

利用清晰度为720dpi的黑白图像扫描仪将插图扫描到封面上。

4.素描修正

利用photoshop4.01J来制作封面。为更有效着色，要认真地修正线稿。

5.着色

为人物的衣服、头发及皮肤着色是制作最重要的步骤。这直接影响封面的美观。

6.调整色度

调整插画整体的颜色，使之看起来更协调，有利于提高封面的完成度。

完成

封面构想图方案

半身像

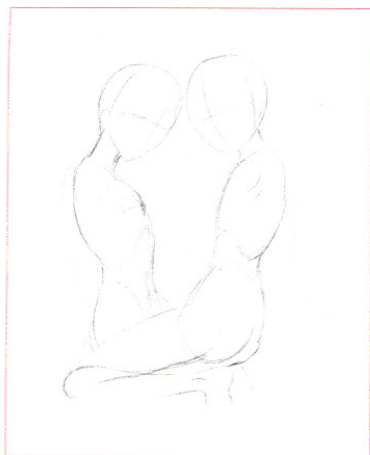
身着幻想风格服装的女孩半身像。

仰视

身着和服的女孩的仰视构想图。

背靠背

图为两个女孩背靠背的构图。

绘制线稿

01 确定人物位置。确定脸、骨骼及腰的基本轮廓。

02 确定手和脚的位置，并画出头发的基本线条。

03 确定脸各部位的位置，画出眼、鼻、口及眉毛。

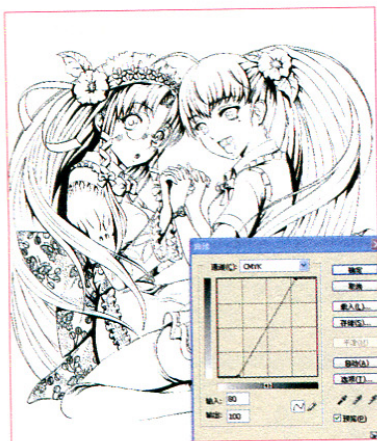
04 结合身体线条画出衣服和装饰品的基本轮廓。

05 画出衣服及装饰品。

06 补充细节，确定最终稿。

07 在新的画纸上拓印，除去多余的线条。

08 用钢笔加粗线条。

09 添加阴影部分，用橡皮擦擦去铅笔印。

10 利用720dpi黑白扫描仪扫描。为了实现大面积截图，选择“图像”选项下的“色度修正”，进入“色度曲线”进行修正。上方数据为输入75输出100，下方为输入25输出0。

11 双击分层制作窗口的“背景”选项，将画稿分层化。利用橡皮擦工具小范围修正。之后选择“统合分层”，将图画整合成一张图。

12 双击“遮罩处理”选项。选择遮罩范围并进行着色。复制整体图像，选择工具箱中的遮罩处理模式进行粘贴，这样线稿图像就被遮罩了。

13 返回图像分层制作模式，选择线稿以外的部分。双击分层制作的背景，在分层制作中将线稿的名字保存为“轮廓”。

14 按“delete”键，清除空白部分，提取出线稿图像。之后，需要进行抗锯齿处理，选择“色调修正”选项下的“二层调整”。将弹出窗口的最右边的数值调整为225。

15 降低图像清晰度。因为作业清晰度为360dpi，选择“图像”选项下的“图像清晰度”，图像清晰度降为360dpi。选择“模式”的“CMYK颜色”，这时会弹出询问是否结合层的窗口，选择“不结合”。

16 背景层涂成白色，这样就能确认线稿层并抽出了。

17 选择层上端的“锁”选项，选择最左边的标记后，线稿以外的透明部分就会被锁上而不会被染色。这样，就只能选择线稿层来着色了。

18 加入标题和边框后，图像要相对缩小。

19 完成线稿，着色准备工作完毕。

着色作业

使用photoshop4.01J给人物及背景着色。

20 为了更好地辨认浅色等不易辨别的颜色，背景层要涂成深色（什么颜色都可以）。

21 给皮肤着色。在选择颜色的时候，出现“！”符号，则表示这个颜色在CMYK的印刷中不会出现，所以要注意在最终印刷时不要选择。

22 皮肤层描绘完毕后，给头发层着色的时候要有计划地选择不会重叠的颜色进行涂染。注意每一层的命名要明确。

23 要注意上一层的着色要更加显眼。因为最初的背景选择了深色，所以会很容易确认之后涂抹的颜色。

24 制作衣服层并着色。涂衣服层时背景层选择不可见，并随时检查图画整体的比例。

25 给轮廓线着色。皮肤的轮廓线要与皮肤颜色相同，衣服的轮廓线要与衣服相同，按这样的原则来给轮廓线着色。注意不要忘记锁定透明部分。褶皱、饰品及衣服图案的线条很多，要耐心着色。

26 完成基本背景。如果要重复着色，就需要重复处理，所以涂色要从背景等需要大面积涂抹的部分开始。

27 完成面积较大的头发部分的阴影着色。从右侧女子的头发开始处理。

28 完成着色后，要同时进行明暗部分轮廓线的颜色修正和线条粗细的修正。修正之后整体看起来就会比较自然了。

29 在描绘暗的部分和隐没在内的部分时，要注意假设光源的影响。反光时仍然用明亮的颜色来处理，则整体效果会变得很奇怪。

30 给左侧女子的裙子着色。虽然没有明确规定着色的顺序，但是最好先涂大的部分，细小的部分放在后面着色，这样就更容易把握阴影和气氛等的处理。

31 基本完成服装着色之后，要配合服装和头发的风格给皮肤着色。

32 完成皮肤的着色之后，也要完成右侧女子的服装着色。并且要注意光源，不要让阴影部分显得不自然。

33 腰带饰品等细小的部分也要着色。

34 描绘腰带图案，完成饰品着色。

35 给眼睛着色。眼睛是“球体”，注意要添加阴影效果。

36 给眼睛着色之后的图像。给眼睛加入高光，这样人物就变得栩栩如生了。

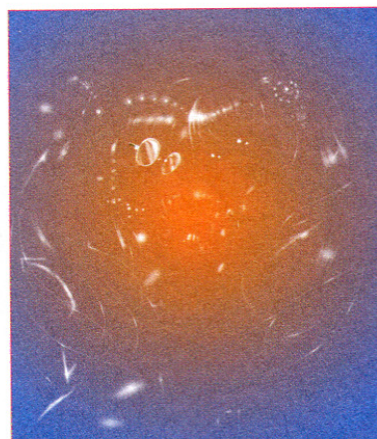
37 将空白层放在所有层的最上面，在这一层进行有意识的强光添补。腰带、饰品等加入高光，画面的整体效果就会显现出来了。

38 在轮廓层上另外添加头发光泽层，为马尾辫和头发添加高光。加入高光之后画面会变得明亮，但如果添加过量就会使线条和着色变得模糊，注意要适度调整高光比例。

39 要完成左侧女子的眼镜镜片首先要将其全部涂成白色。

40 然后，用橡皮工具适度调整镜片颜色，使其看起来真实自然。

41 着色基本完成。再度确认并修正线条的颜色和整体色调。

42 在颜色菜单中选择色调选项，这时会出现色调编辑器。点击“颜色分歧点”，选择“完成点”，然后点击“颜色”选项，选择正确的色调，调整色彩浓度。

43 轮廓层上面添加命名为“调整”的层，将上面利用色调工具调好的色彩添加上来。

44 将做好的色调层添加到背景。

45 调整层的透明度，控制颜色不要太浅。进行完这一步，图画的整体颜色就基本确定了。

46 补充一下，利用photoshop数字滤光板，为背景添加浅色网点。

47 完成封面插画。完成这样的一幅画大约需要24小时。为了使工具栏更加简单易懂，本书刊登的是利用改进中的PhotoshopCS2系统所制成的画面。

前　言

最近，我在书店美术类书架看了一圈，发现有很多绘画指导类书籍。《素描速成指南》《从绘画中看身体的构造》《身体的组成》《男孩子的画法》《女孩子的画法》等等……这么多的书籍，虽然都是学习绘画和漫画者需要的，但是仅有这些就够了吗？

以前没有机会认真学习素描的我，就是利用这些书籍来学习素描的。

在我的书架上摆了很多这种指南类书籍，想着在制作漫画的时侯多少会有点帮助。但是从来没有想过有一天，人们会拿着我的书当指导。如果我的书能对心成为插画家和漫画家梦想的人们有所帮助，我将感到非常荣幸。

真正开始绘画前，首先要对男女身体进行区别描绘。画什么，如何画才能表现出女性特点？要想把握这一点，必须先来观察女性身体的构造和骨骼、肌肉的特点。

我认为，学习绘画最重要的首先要具备观察能力。虽然很多时候绘画都是按照自己的想法去画，但是所有卡通人物都是在把握实际体型和素描的基础上完成的。即使是漫画人物或Q版人物，要画得生动有说服力，都要在掌握基本的素描技巧基础上才能完成。

另外，在画插画时，我们经常会想只画脸或只画左半边等等，希望按照自己的意愿来描绘。但是，当我们掌握了不同构图和角度的描绘技巧后，就可以扩大自己的绘画风格，找到新的乐趣。本书就是帮助大家找到这种乐趣，通过图解的方式讲解绘图技巧，旨在提高大家的绘画能力。

插画家　雄

Part 1

掌握基础知识

要画好插画，必须要先掌握人体的构造、
光和影的处理技巧。
我们先来了解一下基础知识。

基本功练习

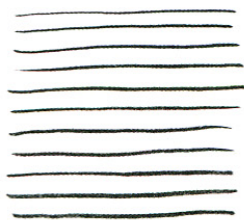
开始绘画前，先画各种各样的线条来让手找到感觉。

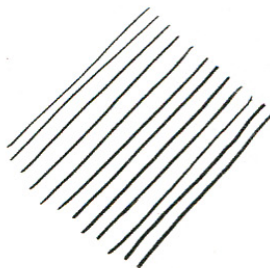
直线画法

画不同方向的直线线条。如果能按照自己所想的画出线条，那你的绘画能力就迈上了一个新台阶。首先，来练习画一下各种方向的直线。

竖直线

从上往下画，线条间距尽量保持一致。

横直线

从左往右画，线条间距尽量保持一致。

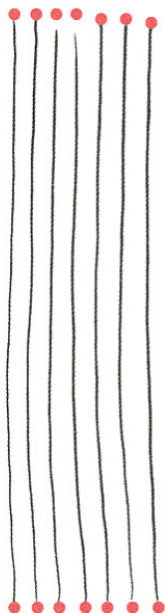
右上斜直线

从右上往左下画，线条间距尽量保持一致。

左上斜直线

从左上往右下画，线条间距尽量保持一致。

固定始末点画不同线条

开始绘画前，固定始末点，有助于你画出漂亮的线条。

长直线

不要动手腕，不要太用力，一气呵成。

长曲线

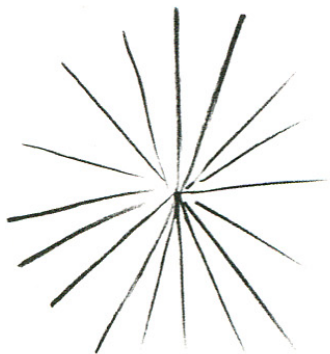
找到最自然最适合自己的握笔姿势很重要。

试着画一画

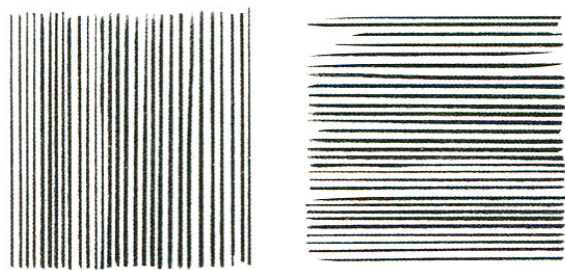
长直线

长曲线

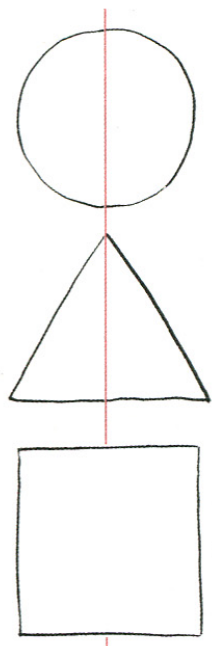
画不同方向的线条

要做到不管哪个方向都可以画出漂亮的线条。

不只是朝向中心画，随意向任何方向画都可以。

用标尺画线条

要做到用标尺也可以画出美丽的线条。

线条始末点要保持一致。

画不同图形

尽量做到左右对称，画出漂亮的图形。

分别画一下圆形、三角形、正方形。

试着画一画

把握描绘的侧重点

根据插图中所表现的内容，灵活把握描绘的侧重点。

主要的描绘侧重点

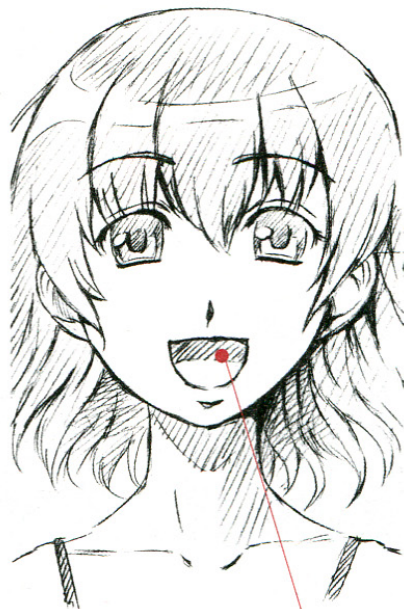
下面介绍一下漫画中经常出现的例子。

头发的光泽也要表现出女性的清爽感觉。

❶ 局部特写

希望表现强烈意识等，眼睛作为重点突出对象时使用。

要点

瞳孔和睫毛部分要细致地刻画出女性特有的神韵。

❷ 头部特写

用于刻画表情时，重点描绘头部以上的部分。

尽量使得整体协调，嘴里的牙齿等也要描绘。

要点

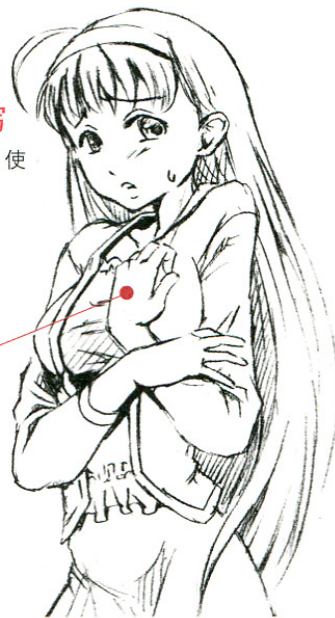
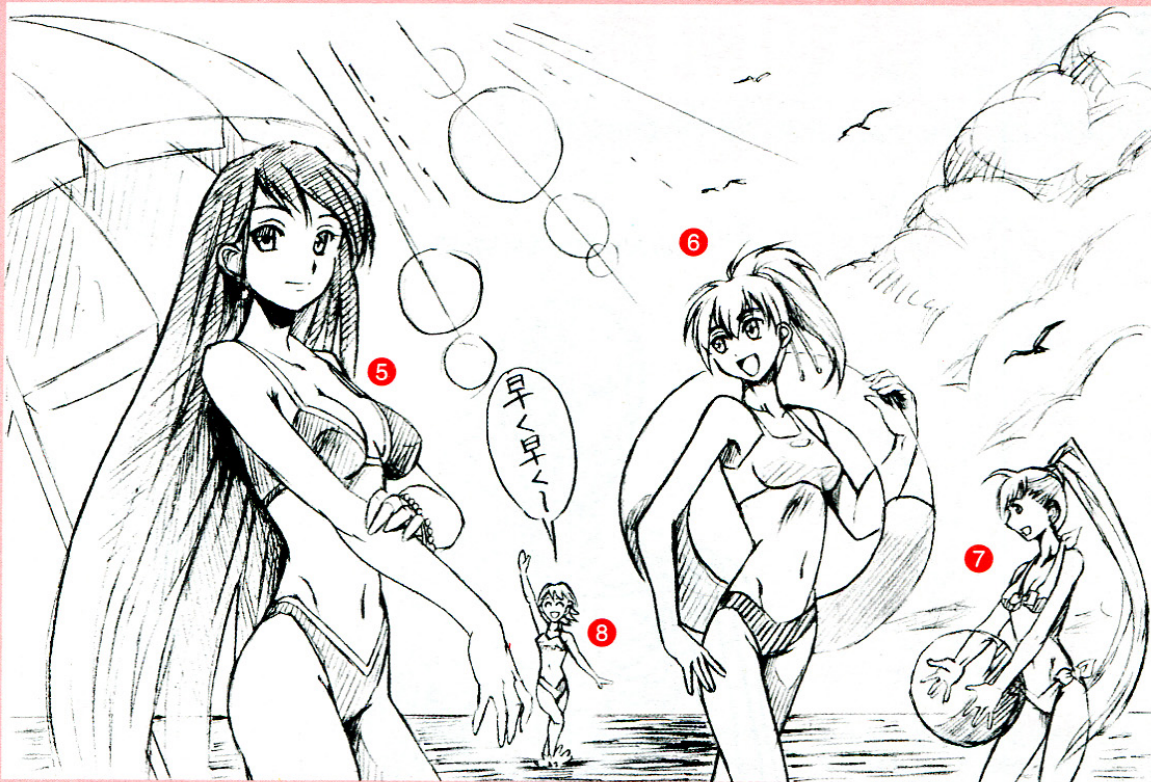
特别描写代表人物特征的服装和小挂件等。

❸ 胸部以上特写

介绍人物，表现角色特征时使用。

❹ 腰部以上特写

身体或手势交叉时使用。

描绘手的姿势，重点强调人物动作。

在同一画面中呈现4个不同大小的人物

上图是一个描绘海边场景的画面，图中有一个性感的女性⑤和一手持游泳圈的女生⑥，另外还有一大⑦一小⑧两个背景人物。

⑤ 一号人物

作为画面中的主角，要描绘到每个细节。

⑥ 二号人物

画面中第二主角，多为第一主角说话的对象。

群众人物的使用方法

通过描绘群众人物的大小，不仅可以表达距离感，也让主角人物更加张弛有度。

要点

胸部下方着阴影，来强调其丰满性感。

头发的柔顺质感也要描绘出来。

与第一主角相比，不能表现得太突出，描绘尺度也要相对收敛。

⑦ 一号群众

配角，不需强调存在感。

不需要细致地画出每根手指。

沙滩排球也只需大致勾画出球形即可。

⑧ 二号群众

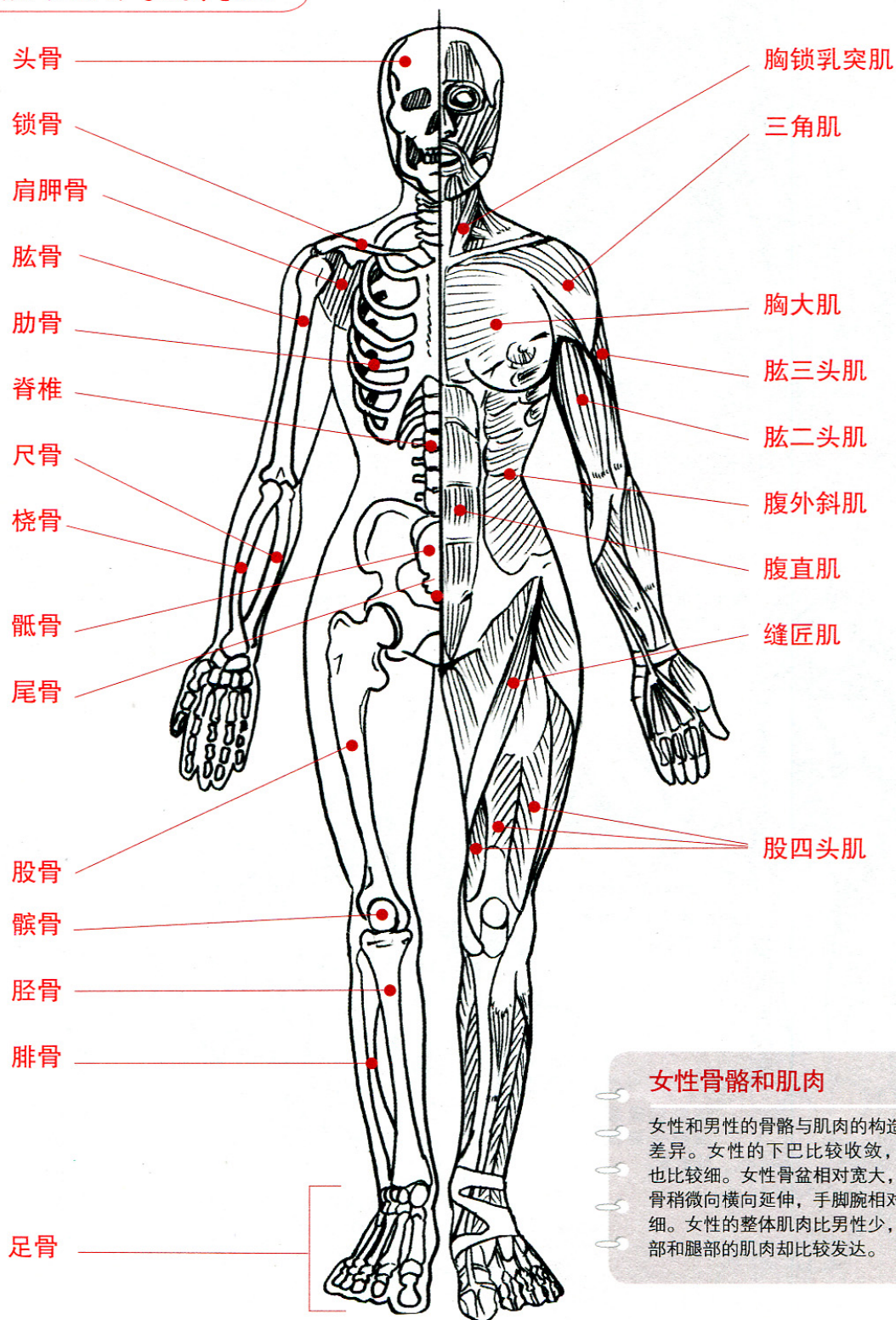
过路人等，通常作为背景的一部分。

只需描绘出大致服装和性别即可。

了解骨骼和肌肉的构造

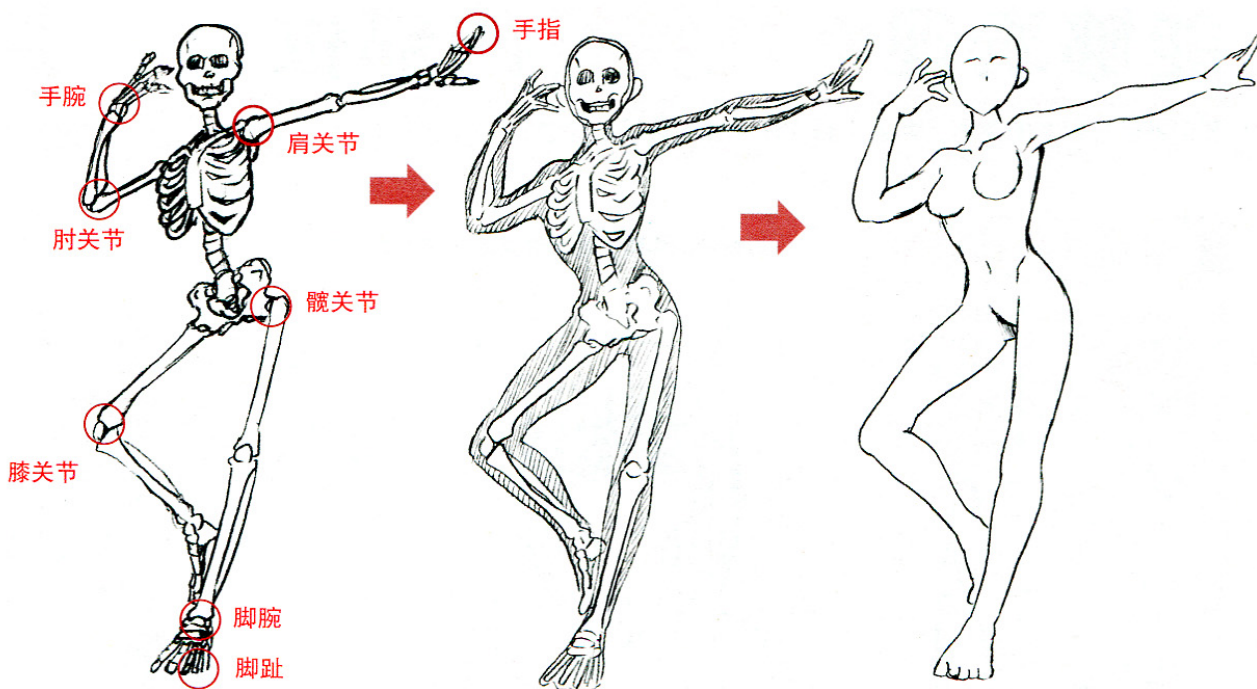
了解人体的构造，有助于把人物动作描绘得更加自然生动。

骨骼和肌肉的构造

认识人体有哪些骨骼和肌肉

女性骨骼和肌肉

女性和男性的骨骼与肌肉的构造有所差异。女性的下巴比较收敛，颈部也比较细。女性骨盆相对宽大，大腿骨稍微向横向延伸，手脚腕相对比较细。女性的整体肌肉比男性少，而臀部和腿部的肌肉却比较发达。

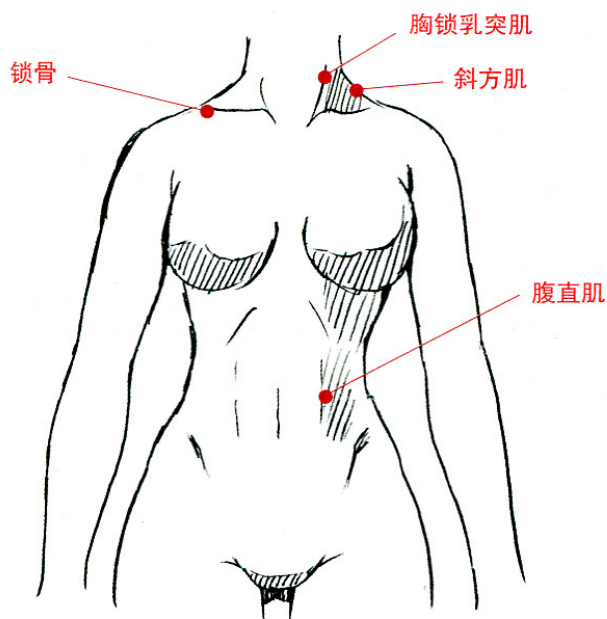
使身体线条符合骨骼的构造

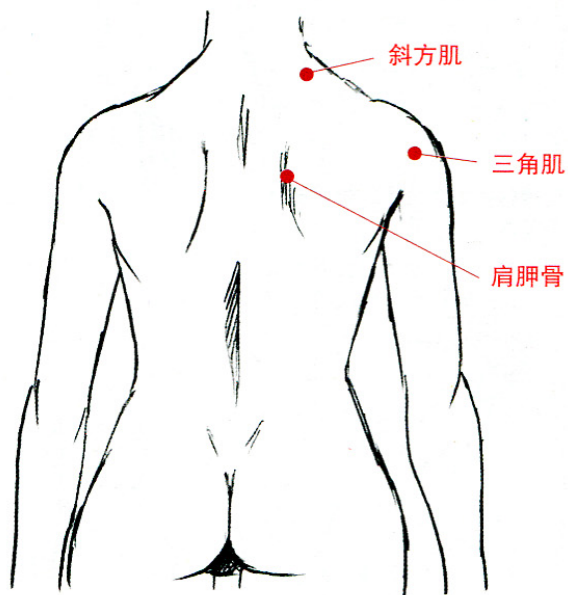
了解骨骼的活动理念，有助于我们画出更加自然的动作。

人体通过关节的活动来完成复杂的动作，因此，以上人体重要的关节最好能够记下来。

实际绘画时一般不需要画出骨骼构造图，但是我们要知道体型是在骨骼的基础上完成的。

在描绘人体的关节或隆起部分时，如果能够掌握骨骼和肌肉的构造，就可以画得更加栩栩如生。

女性肌肉的特征

要想描绘更加符合女性的体格，还应该来了解一下女性肌肉的特征。

女性正面

胸锁乳突肌稍微露出一点，锁骨较细长，斜方肌较小。如果是描绘健壮的肌肉女的话，还要稍稍画出一点腹肌。

女性背面

斜方肌和三角肌较小，从颈部到肩部呈现平缓的曲线线条。肩胛骨较小。

能够表现女性特征的部位

要刻画极具魅力的角色，就要了解女性身体的特征。

女性的身体特征

丰满圆润的体型，是女性美的一种表现形式。

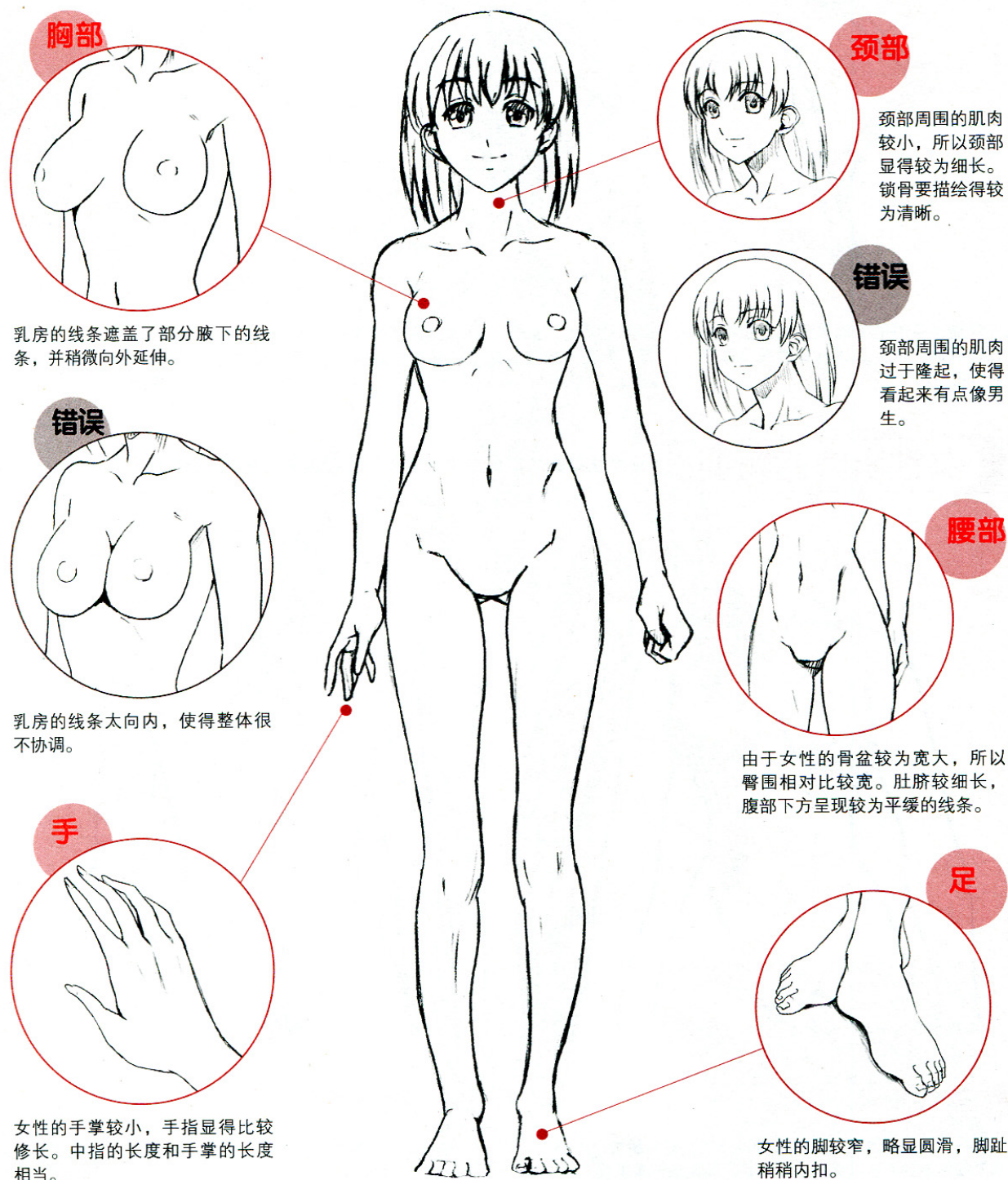
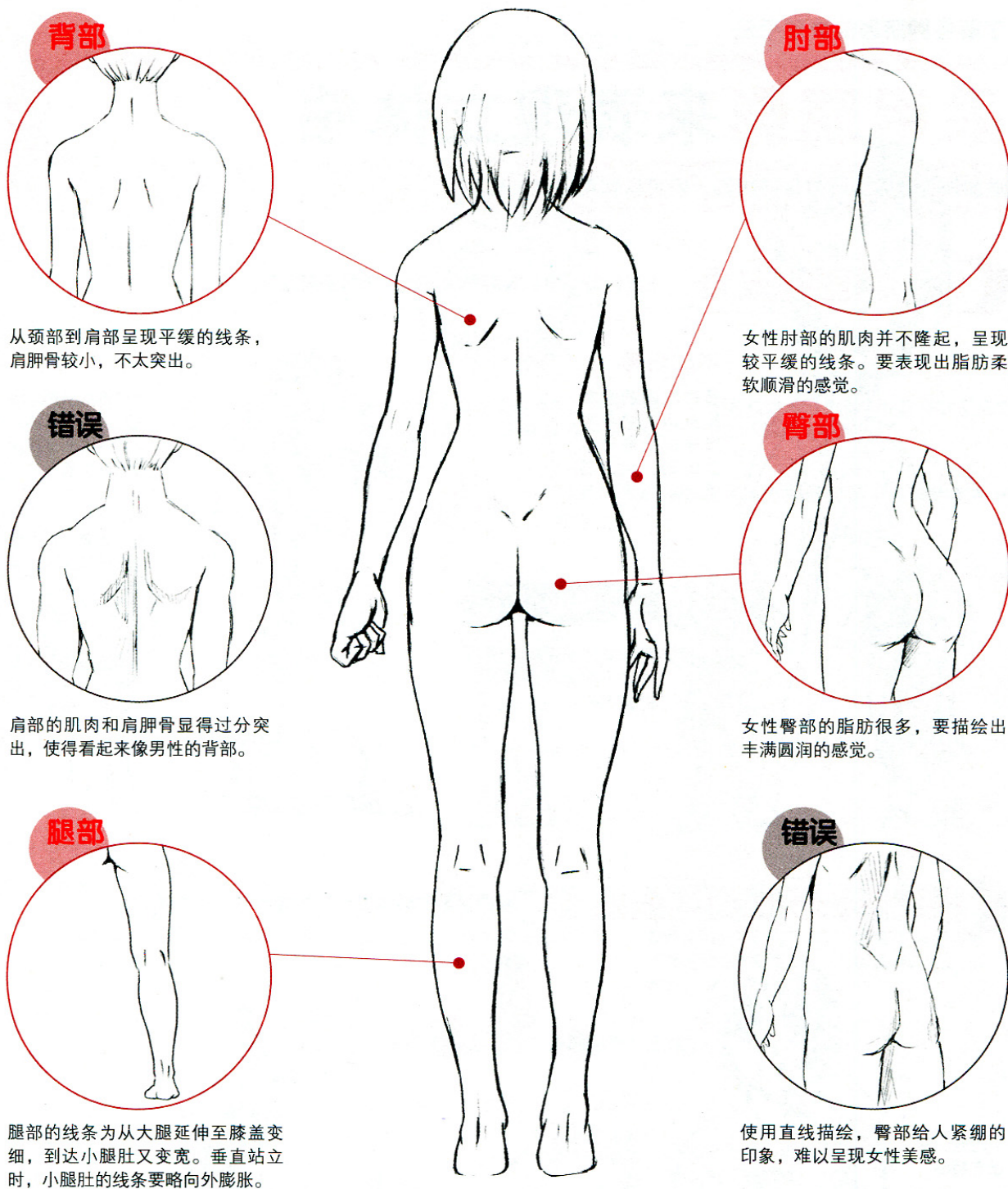
从颈部到肩部呈现平缓的线条，肩胛骨较小，不太突出。

肩部的肌肉和肩胛骨显得过分突出，使得看起来像男性的背部。

腿部的线条为从大腿延伸至膝盖变细，到达小腿肚又变宽。垂直站立时，小腿肚的线条要略向外膨胀。

女性肘部的肌肉并不隆起，呈现较平缓的线条。要表现出脂肪柔软顺滑的感觉。

女性臀部的脂肪很多，要描绘出丰满圆润的感觉。

使用直线描绘，臀部给人紧绷的印象，难以呈现女性美感。

女性的体型体现为菱形

男性体型表现为倒三角形，而女性体型则表现为较圆润的菱形。肩部较窄，臀部较宽。

表现女性美感的脂肪

女性体型最重要的特征，是通过脂肪部位的曲线线条来表达的。描绘女性身体时，尽量不要使用直线，不仅胸部和臀部，整体都要呈现一种圆润的感觉。

采用阴影来表现立体感

添加体现身体凹凸效果的阴影，就可以体现出立体感。

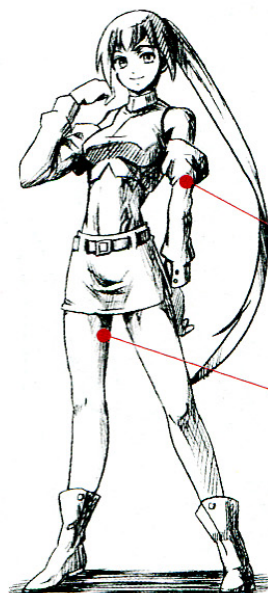
添加阴影的效果

下面比较一下加入阴影和不加阴影的不同效果。

不加阴影

通过衣服的褶皱和身体的线条可以表现出些许的立体感，但是感觉上像平面图。

添加阴影

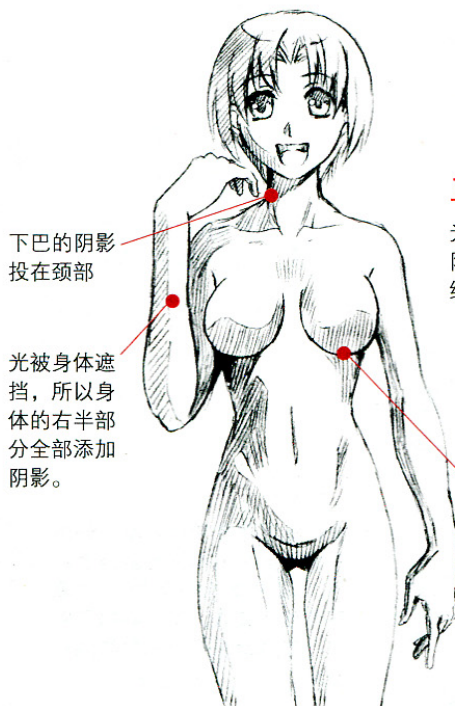
实际添加阴影时，要考虑不同光源阴影的位置不同

加入阴影

通过添加阴影，图画立刻变得立体，身体的线条也表现得更加生动。

添加阴影后，衣服的设计表现得更加突出。

大腿的线条显得更加突出，传递出女性特有的美感。

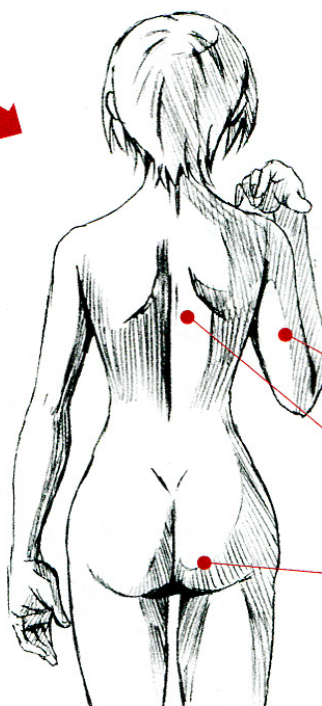
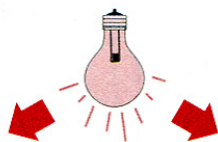
通过阴影表现身体线条

掌握阴影的添加方法，描绘出漂亮的身体线条。

下巴的阴影投在颈部

光被身体遮挡，所以身体的右半部分全部添加阴影。

乳房下方添加阴影，可以使乳房显得更加丰满。

正面

光源只有一个，阴影的方向可以统一。

背面

由于背部呈现为S型曲线，所以凹凸部分注意要添加阴影。

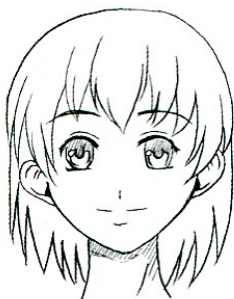
同正面一样，身体右半部分全部添加阴影。

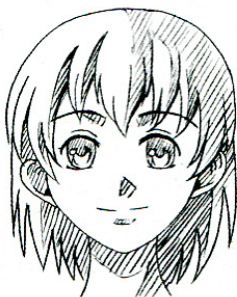
添加阴影，体现肩胛骨和背骨的形状。

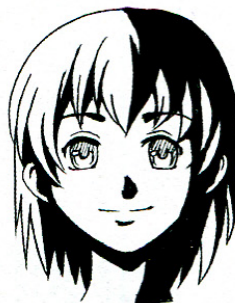
画出体现臀部丰满而隆起的阴影。

改变阴影的画法

阴影的画法不同，图画的氛围会有很大不同。

少许阴影

几乎看不到阴影，轻微的点缀。主要针对少女漫画等需要展示漂亮线条的插画。

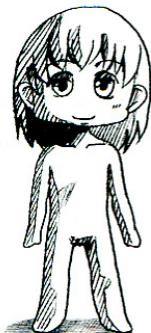
半色调阴影

通过画线来体现阴影效果。通过改变线的量和方向，来表现各种阴影效果。

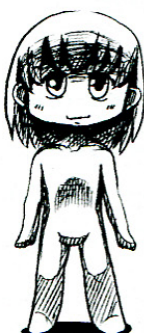
全黑阴影

阴影部分涂成全黑，呈现美国漫画似的印象深刻的图画。

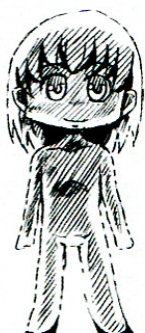
不同光源下阴影的不同画法

下面向大家介绍在不同方向的光源下各种阴影的表现手法。

正前方

沿着身体的轮廓画一圈阴影。脸上没有阴影，呈现出一张没有凹凸感的脸。

侧方

远离光源的一侧着阴影。像太阳光照射一样，呈非常自然的阴影。

正上方

刘海下方要重点加入阴影。犹如盛夏的阳光直射所投下的影子。

正后方

和逆光拍照的道理相同，整个正面都要添加阴影。常用于描述背向夕阳的场景。

正下方

从下往上映射的阴影。常用于描述篝火等光源比较低的场景。

身体活动时的阴影

下面介绍身体各个方向阴影的画法。

正面

主要在胸部、手臂和腿的侧面添加阴影。重点注意立体的部位以及背向光源的左侧面。

正侧面

在内侧的腿肚部位添加阴影，表现出身体的立体感。以脊背为中心，添加阴影。

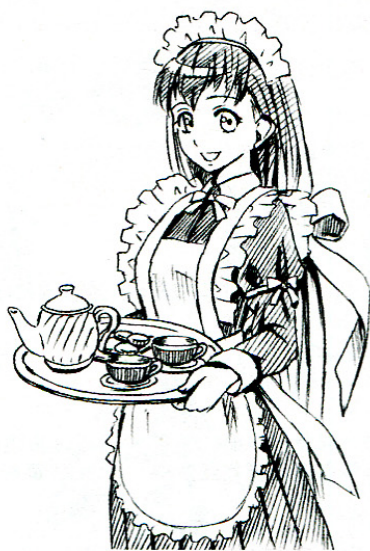
斜侧面

胸部下方加入阴影，强调胸部线条。肩和腰也要添加阴影，传递丰满圆润的感觉。

背面

肩胛骨下方添加阴影，沿着臀部的隆起线条着阴影，体现女性特有的丰满。

Tea Break

如何描绘可爱女孩

每个人评价“可爱女孩”的标准不一样，喜好也不尽相同。我从事绘画工作十年了，但仍然不能说出什么样的女孩算是可爱。

总在想到底怎样才算可爱呢？现实中的女明星很可爱，但是把她们的可爱脸蛋移到漫画中，却总觉得不太协调。虽然漫画中的人物也和现实中的人一样有骨骼有肉，但是我认为，漫画中的可爱和现实中可爱的标准是不一样的。

日本人认为的可爱和外国人心目中的可爱可能有所不同，这里我们就以日本人的审美标准来考虑。

一般说来，可爱是指“猫咪般小巧玲珑”。水灵灵的大眼睛，玲珑鼻子，樱桃小嘴，有着和猫一样的可爱表情的小巧玲珑的类型。日本人似乎都比较喜欢这种类型，我也非常喜欢画这种小可爱的角色（笑）。这种类型是不是可以归为单纯派呢？

要想生动地描绘出这种女孩的可爱，身体举止的描绘也很重要。仔细观察一下人气美少女插画或漫画中描绘的少女们的手、腰的姿势以及腿的动作等等，一定能找到女孩身体各部分的共性。我认为，仔细观察这些共性并记下来，认真研究女孩子的动作姿势，就能渐渐描绘出可爱的女孩。

Part 2

女孩脸部的画法

协调好面部的比例，掌握了五官的画法，

了解不同个性的表情，就能画出可爱女孩。

脸的比例和基本画法

要想画出动人的可爱女孩，首先要掌握脸各部分的比例。

协调五官比例

如果眼睛和鼻子的位置或大小不协调，整个脸就会显得很不自然，必须掌握如何协调五官的比例。

眉毛

眉毛和眼睛间距离稍宽，更能传递出女孩子的可爱。

眼睛

处于头部横向中线，要比实际大小画得稍大一些。

嘴

要保证嘴唇中间凹下去的部分处于脸的垂直中线上。

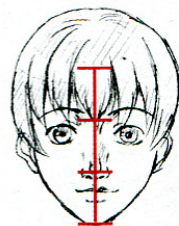
成熟女性的脸的横向宽度比纵向长度要窄，大概相当于眉毛到下巴的距离。

鼻子

保证鼻子和嘴处于脸的垂直中线上。

耳朵

上耳根和眼睛的中心处于相同高度，下耳根与鼻子处于同一高度。

脸的实际比例

现实中，女性下巴到鼻子的距离和鼻子到眉毛的距离以及眉毛到额头的距离大致相同。另外，眼睛要相对扁平、相对小一些。

不同角度五官的位置

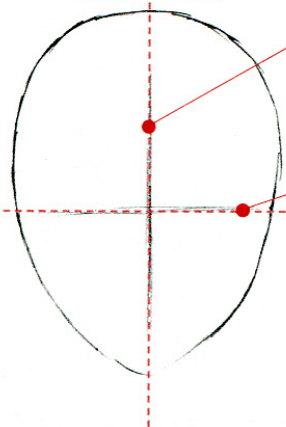
转变视角，五官各部分的高度是不变的。

描绘同一人物

要从不同角度表现同一个人物，眼睛和鼻子的距离、眉毛的位置以及五官的比例都不能改变。眼睛的形状和发型等体现人物特征的部分都要保持不变。

从基本线条开始描绘脸部

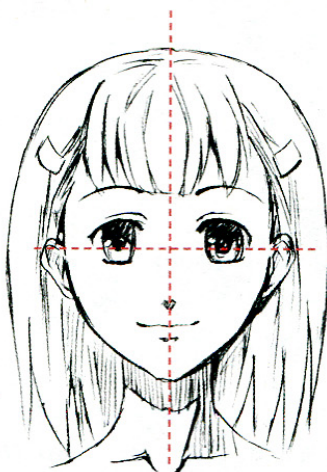
所谓基本线条，是人物面部大体轮廓和确定五官的大致位置的线条。

基本线条

正中线

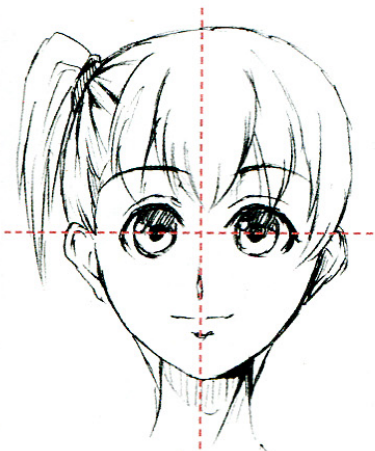
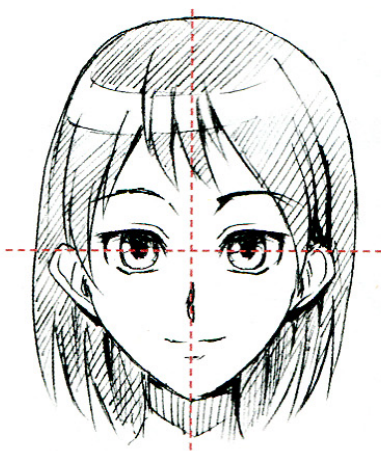
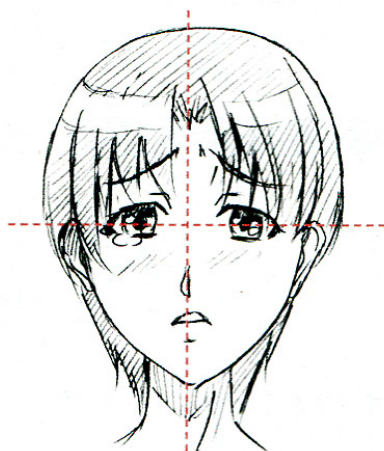
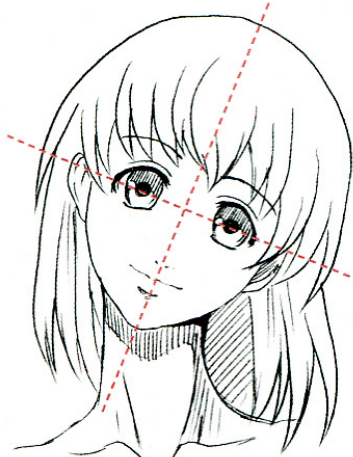
面部垂直中线。鼻子、嘴和颏下点都要画在该线上。

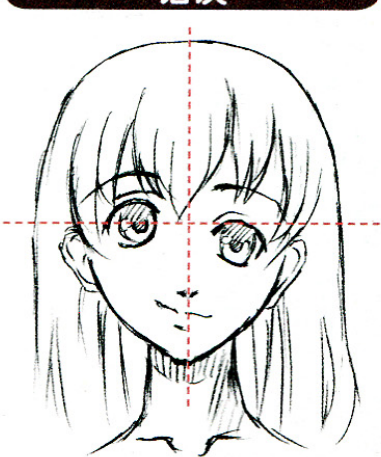
水平线

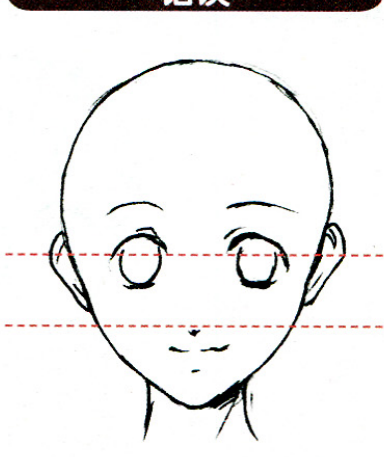
双眼和上耳根都要画在该线上。

基本线条其实就是一个圆和两条十字交叉的线条。圆是脸的大致轮廓，十字交叉线条用来确定五官的大致位置。

正中线两侧，五官要左右对称。根据不同人物确定了基本线条后，以同样的比例来描绘即可。

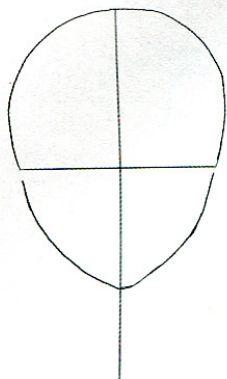
正中线和水平线

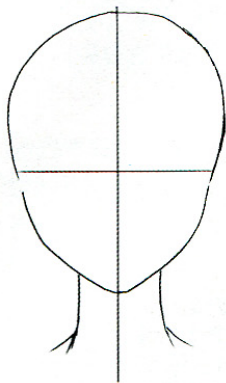
不同人物的五官大小会有所不同，但是都要在正中线和水平线的基础上来画。

画大眼睛的小孩时，虽然其眼睛比较大，但也要在正中线和水平线的基础上来描绘。

相对成熟的角色 ，两眼间隔相对要大。虽然眼睛的位置有所改变，但也要依据十字线来画。

即使表情改变，但只要循着十字线来画，比例就不会失调。

描绘歪着头的角色时，只要把十字线倾斜来画即可。

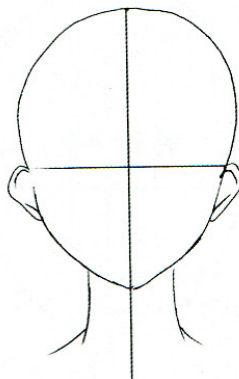
错误

五官脱离十字线，面部整体显得很失调。

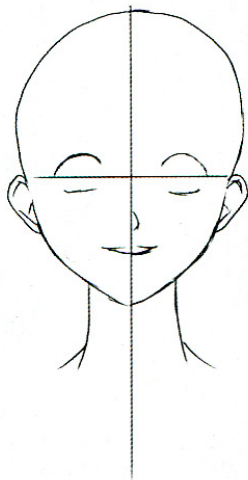
错误

上耳根画在水平线往上，整个比例显得很不自然。

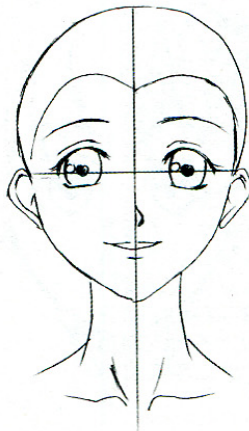
描绘步骤（正面）

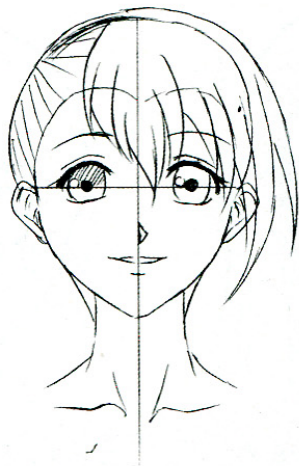
1.画基本线条

先画一个椭圆形的面部轮廓，再画上确定五官位置的十字线条。

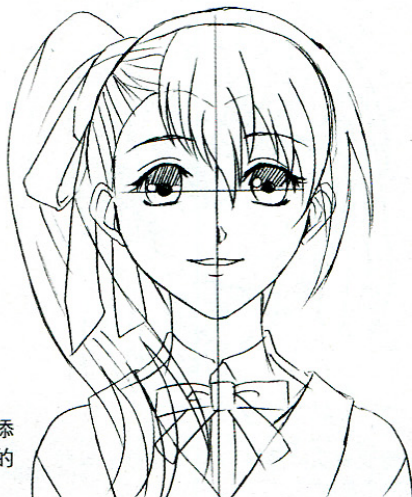
2.画颈部

要保证颏下点位于颈部中央。

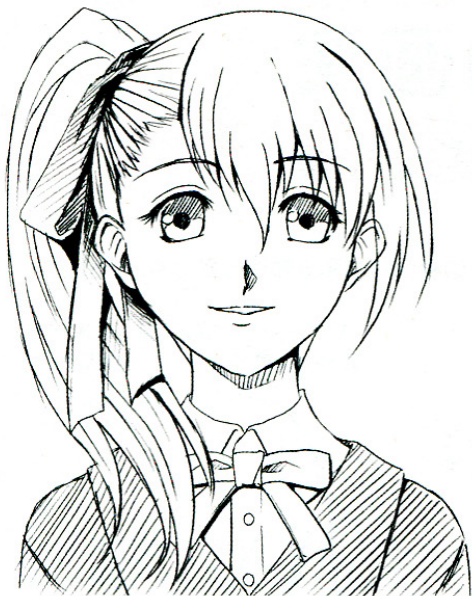
3.画耳朵

要保证上耳根处在水平线上。

4.确定眼睛、鼻子、嘴的位置

要保证两边眼角均处于水平线上，鼻子要画在下耳根同一高度上。

5.确定发际线

画头发前先在头部轮廓上确定发际线。

6.画头发

要注意留出头发延伸的空间。

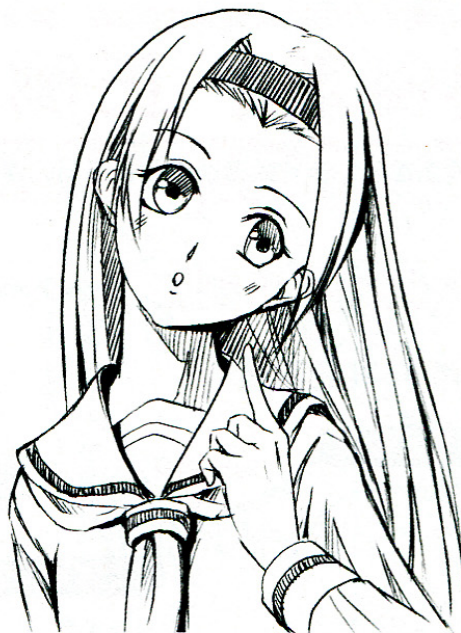
7.画服装和小饰物

画出衣服，并添加扎有蝴蝶结的辫子。

8.完成

清除多余线条，并补充其他细节。

试着画一画

自我检查

- 眼睛和上耳根位于水平线上了吗？
- 鼻根和下耳根位于同一高度吗？
- 轮廓的比例协调吗？

歪着头的画像

倾斜地画出基本的十字线条，画法与上述正面画法相同，但要注意颈部要稍微倾斜。

试着画一画

自我检查

- 五官位于十字线上了吗？
- 五官有没有画歪？
- 头和颈部自然地连接在一起了吗？

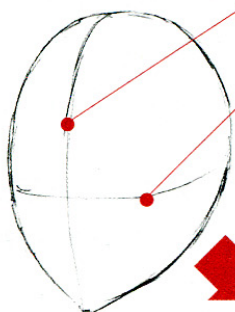
斜侧脸、正侧脸的画法

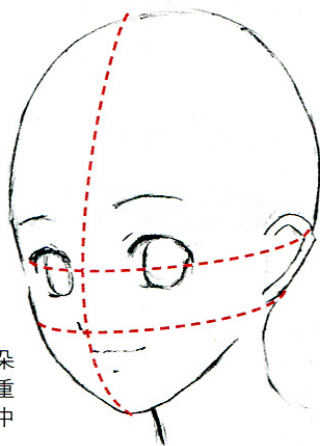
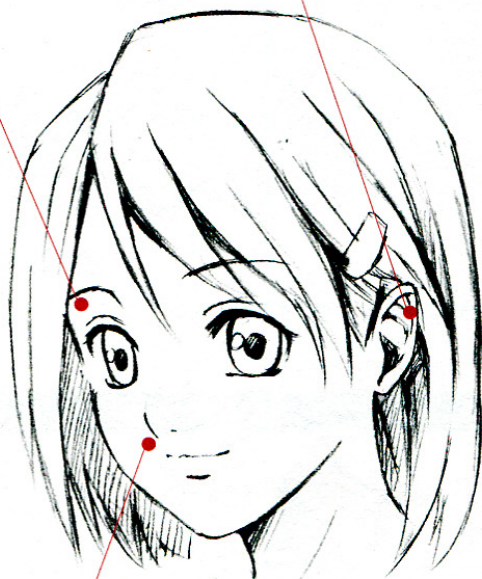
从不同角度看，五官的形状和位置不同，画法也要有所改变。

斜侧脸和正侧脸

改变角度，眼睛和鼻子的视觉效果和五官的形状会有所变化。

●倾斜15度的侧脸

基本线条

正中线从垂直中线向外倾斜，变成一条弧线，营造出立体感。

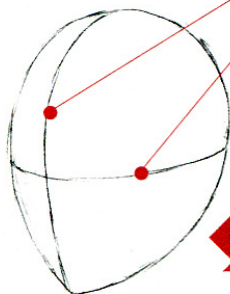
大致轮廓

内侧耳朵隐藏不见，外侧耳朵的线条与头部后方的轮廓相重合，鼻子和颏下点要位于正中线上。

耳朵由于位于头部侧面，显得相对较大。15度的方向看来，耳朵应该呈斜的瘦长状。

内侧的眼睛会显得相对较小，要画得瘦长一些。

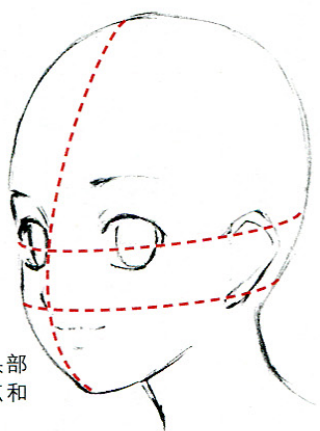
鼻子虽然位于脸中央，但由于角度改变会有所偏离。

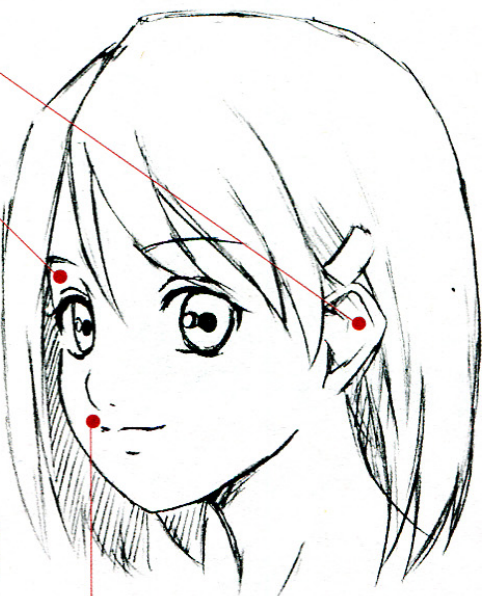
该角度脸的比例和正脸相近，常用于描写人物的表情。

●倾斜45度的侧脸

基本线条

正中线更加向内侧偏离，弧度加大，就可以画出角度更大的斜侧脸。

大致轮廓

外侧耳朵的线条移入头部后方轮廓之内，颏下点和颈部之间拉开一段距离。

耳朵虽然与正侧面看来差不多，但还会略显瘦长。

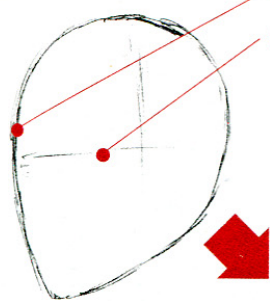
内侧眼睛变成外侧眼睛的一半大小，显得更加狭长。

鼻子的线条拉长，增加立体感。

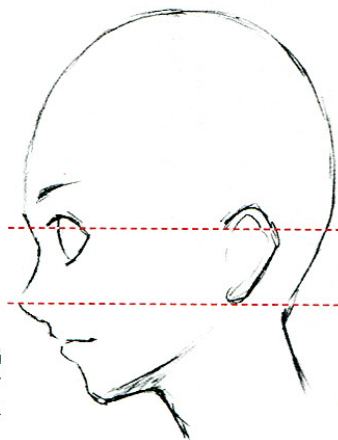
能清晰地表现脸倾斜的角度，尤其适合描述人物的动作。

●正侧脸

基本线条

正中线

水平线

正中线为头部轮廓的左侧线条。水平线画成一条直线。

大致轮廓

耳朵画在头部中间偏后的位置。头部后方要尽量画得圆润平滑，避免出现棱角。

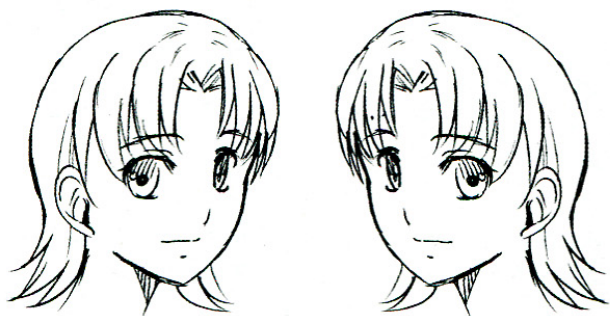
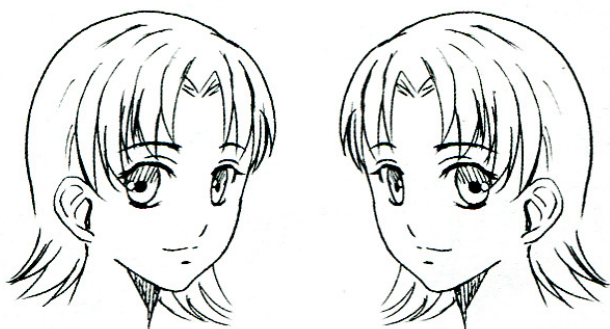
眼睛轮廓勾勒成近似三角形状，眼珠呈细长的椭圆形。

耳朵由于是正视，所以要画成较宽的椭圆形。

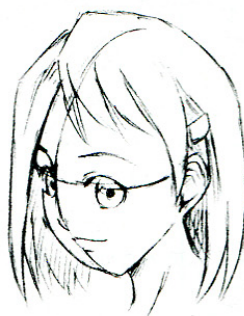
鼻形为脸部轮廓线条的一部分，鼻子到下巴的线条要稍作倾斜，以防止下巴显得过分突出。

视线呈现为由近及远向外辐射状，多用于描述思考或眺望的场景。

重点 检查脸部整体是否失衡

如果脸画歪，只要把画纸翻过来看，左右交换，问题就会显而易见。

下巴的位置、眼睛的大小、头部的轮廓都可能出现偏差。

如出现偏差，将画稿放在灯箱等的上面，反面透光观察修正即可。另外，上下位置交换也可以检查脸部整体是否失衡。

斜侧脸、正侧脸的错误画法

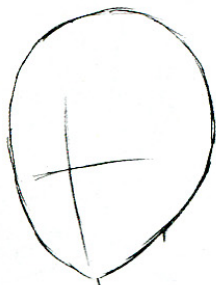
斜侧脸

正中线的线条弧度过大，脸部明显失衡。

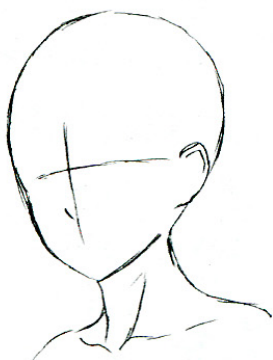
正侧脸

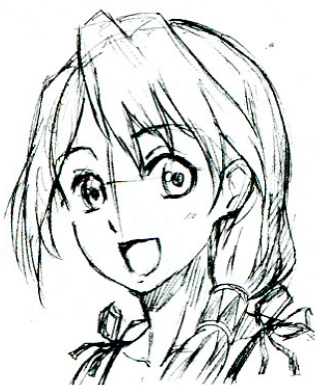
从鼻子到下巴的线条没有做倾斜处理，下巴显得太过突出。

描绘步骤

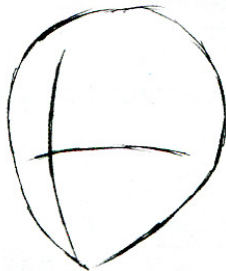
●倾斜15度侧脸

1.画出基本线条

正中线向左稍偏离，略有点弧度。水平线略向右上倾斜。

2.理出大致轮廓

根据基本线条画出大致轮廓，确定鼻子和耳朵的位置。

3.描绘五官

根据已确定的鼻子和耳朵的位置画出其他五官，并根据头部轮廓添加头发。

●倾斜45度侧脸

1.画出基本线条

正中线左侧的脸要比倾斜15度时更小。

2.理出大致轮廓

右眼部位的脸颊略向内凹陷，颈部与颏下点之间要空出一段距离。

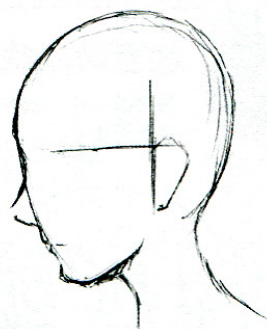
3.描绘五官

画出眼睛、嘴、头发。右眼小于左眼，与鼻子线条几乎重合。

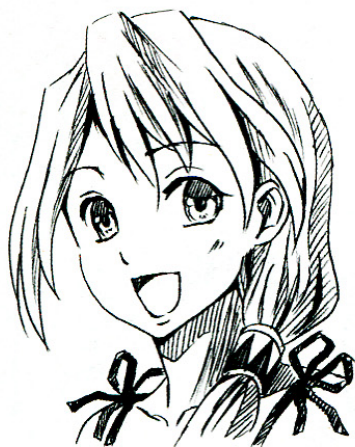
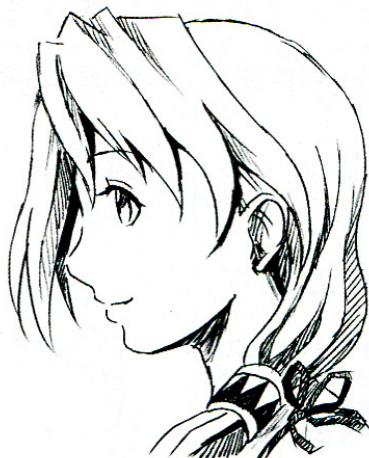
●正侧脸

1.画出基本线条

正中线与头部左侧线条重合，水平线呈一条直线。

2.理出大致轮廓

在左侧轮廓上画出鼻子和下巴，注意下巴不要比鼻子突出。

3.描绘五官

眼睛要离开轮廓线条一段距离，画成近三角形状，刘海要画得比较蓬松。

仰视和俯视的画法

仰视和俯视时，五官的呈现会有所变化，关键要塑造出脸部的立体感。

向上仰视的脸

仰视即从下往上看，脸部表现出紧张压迫感。

正面

水平线呈向上突出的弧线，头上扬的角度越大，水平线的孤度也越大。

颏下裸露出来，它的位置要比正面时上移，此时颏下部分也要描绘。

眼睛和眉毛间的距离缩短。

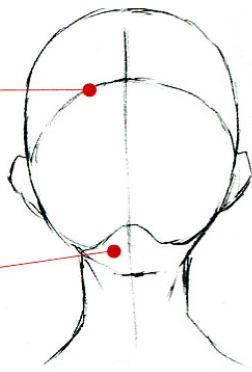
额头显得很小。

眼角向下拉伸。

鼻子呈三角形状，鼻孔也要稍作描写。

下巴投在颈部的阴影也要描写。

耳朵的位置要比正面时下移。

斜侧面

正中线呈向右上方伸出的弧线。水平线要配合整体的立体感向右下方弯曲。

右眼隐于鼻子后方，仿佛被鼻子斜着截去。下巴轮廓的线条和耳根相连。

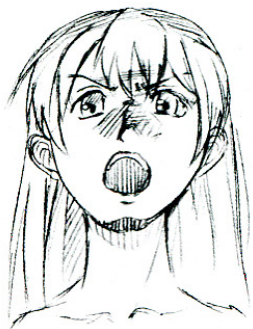
正侧面

水平线略向右下方倾斜，几乎呈直线。注意下巴不要显得太突出。

眼睛和鼻子更加凹陷，颏下也裸露出来，要注意耳朵不要画得太靠下。

要点

仰视脸表达的效果

下面介绍一下仰视的角度下，脸部所表现出的情绪。

与愤怒的情绪相结合，传递出很强的震慑感。

刻画出受打击后的表情，悲愤的心情表现得很到位。

仰视的角度，最容易表现人目光凝视的沉思状。

向下俯视的脸

俯视的脸即从上向下看到的脸，表现人失落的样子或客观描述时常常用到。

正面

水平线为向下的弧线。水平线越接近下轮廓线，俯视的角度越大。

脸的下半部分比正面时显得瘦长，颏下点的位置保持不变。

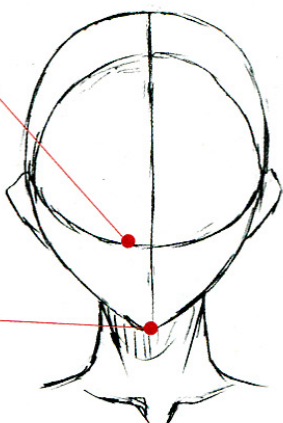
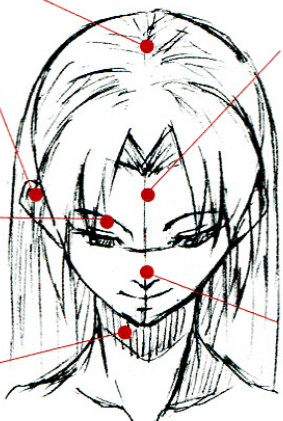
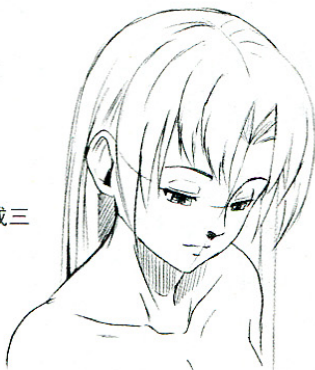
头顶部分露了出来。

耳朵位于水平线上方。

眼睛和眉毛间的距离较近，可以看到低垂的眼睑。

额头看起来较宽大。

鼻子画成三角形状。

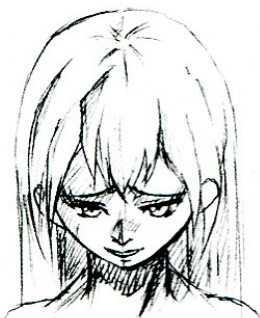
斜侧面

正中线为向右突出的弧线。水平线配合脸的立体效果，向左上方略形成一个弧度。

由于眼睛要比眉毛和鼻梁凹陷一些，所以左眼看起来部分隐藏。

正侧面

水平线成弧线，略向右下方倾斜。颈部前端较短，后端较长。

由于是从上向下俯视的角度，所以头部看起来略大，刘海略向前搭垂。

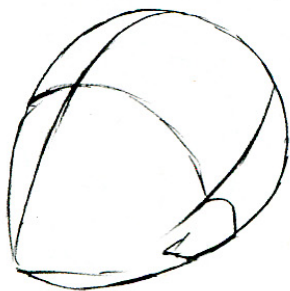
要点 俯视脸表达的效果

下面介绍一下俯视的角度下，脸部所表现出的情绪。

配合阴影效果，强调失落低沉的情绪。

低垂的脸上流露出神秘的微笑。

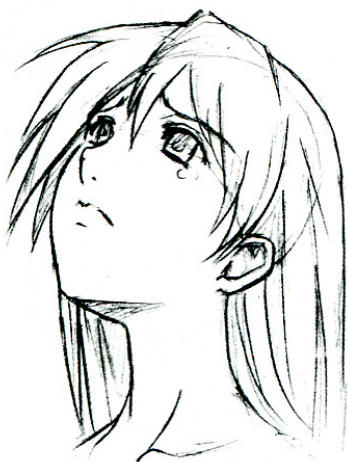
俯视的角度不仅可以刻画各种表情，还可以描写休憩时的神情。

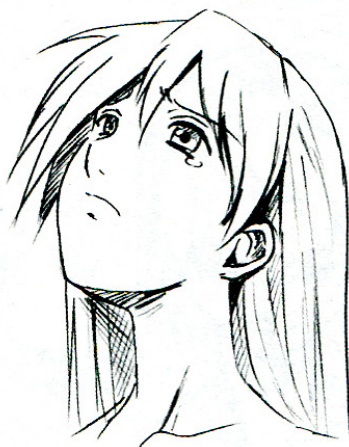
描绘步骤（仰视）

1.画出基本线条

基本线条呈略向斜上方倾斜状。正中线略向左倾斜，水平线为向下的抛物线。耳朵的位置也可以基本确定。

2.确定五官的位置

根据十字线确定五官的位置，画头部下巴和颈部的轮廓时要注意露出颏下部分。

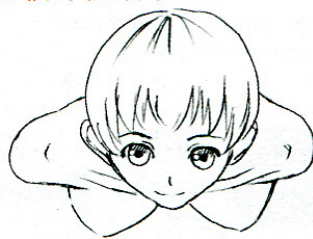
3.具体描绘五官

画出五官和头发 。眼角几乎埋进脸颊，眼睛呈向下的弧线。

4.完成

清除多余线条，并补充其他细节。

试着画一画

应用篇　从正上方的角度比较仰视效果

正视

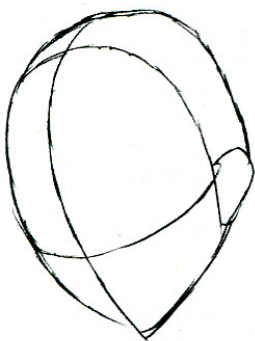
从正上方看下来，整个脸颊被头顶所遮盖，只能看到鼻子和耳朵。

仰视

人物正向上方看过来，脸显得比较小，眼睛的位置变高。

自我检查

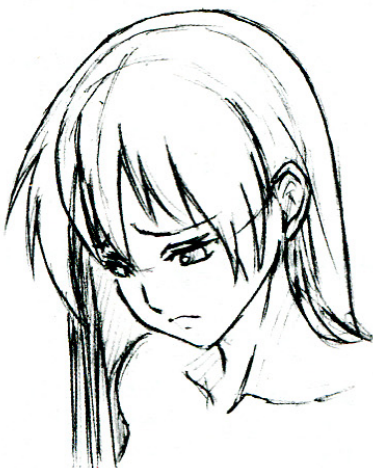
- ☐ 耳朵与正视图像相比稍微下移了吗?
- ☐ 五官的形状画对了吗?

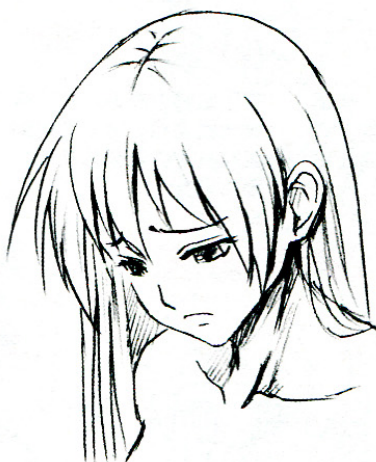
描绘步骤（俯视）

1.画出基本线条

基本线条呈向下方倾斜状。水平线为略向下凹的弧线，耳朵的位置也可以先确定。

2.确定五官位置

根据十字线确定五官的位置，整理轮廓并画出颈部线条。

3.具体描绘五官

画出五官和头发。眼睛处于脸颊下凹部位，上眼睑看起来有些缺失。

4.完成

清除多余线条，并补充其他细节。

应用篇 从正侧方的角度比较仰视和俯视效果

正视

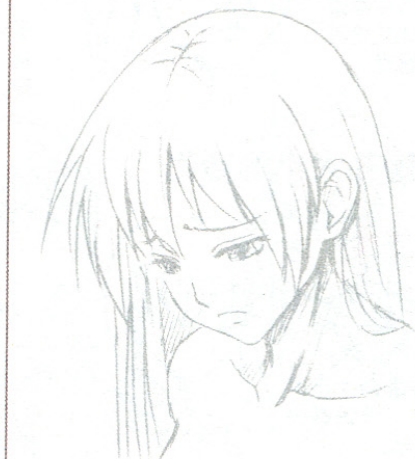
由于是从下往上看，因此能看到颏下的部分。眼梢略向上吊起。

正视

眼睛呈三角形状，下巴线条上拉，脸形变瘦。

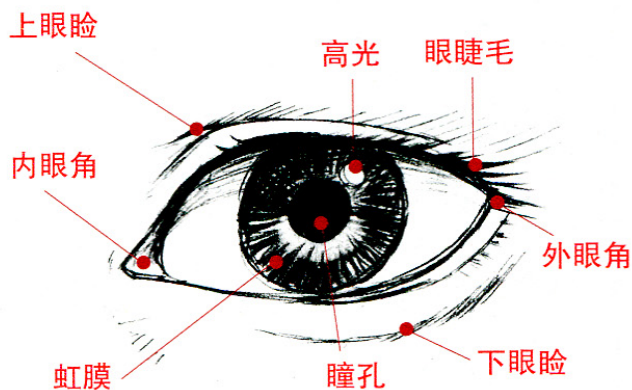
试着画一画

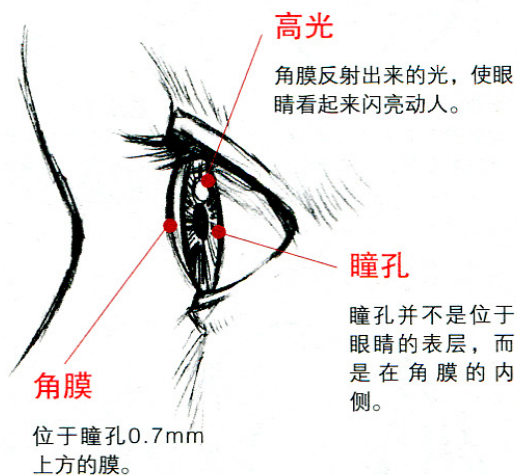
自我检查

- □ 描绘出可见的头顶了吗？
- □ 准确地描绘出各个部位了吗？

女孩眼睛的画法

要想画出可爱的女孩子，必须学会画传神的眼睛。

眼睛的构造

为了避免画出的眼睛不协调，让我们先来了解一下眼睛的构造。

虹膜
眼睛的黑色部分，有调节瞳孔大小的功能。根据不同人种，也会呈现蓝色或绿色。

瞳孔
位于虹膜中央的小孔，有收光的功能。由于其内部组织具有吸收光的功能，因此呈黑色。

高光
角膜反射出来的光，使眼睛看起来闪亮动人。

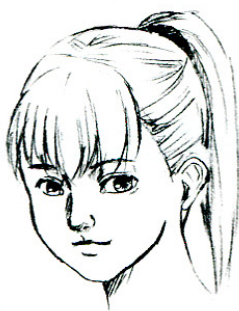
瞳孔
瞳孔并不是位于眼睛的表层，而是在角膜的内侧。

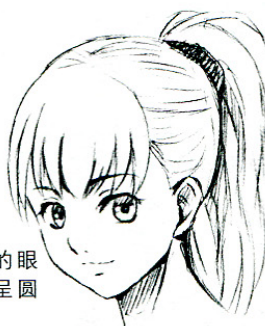
角膜
位于瞳孔0.7mm上方的膜。

漫画中眼睛的画法

下面介绍一下如何画漫画中特有的美丽眼睛。

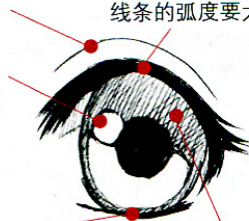
写实画法

现实中的眼睛呈扁长的椭圆形，写实画法很难表达出可爱的感觉。

漫画画法

漫画中的眼睛几乎呈圆形。

放大图

睫毛上方添加一线条，成为双眼皮。

上眼睑和睫毛的线条重叠，要画出叠加的层次感。为了画出眼睛的高度，线条的弧度要大。

高光放大，眼睛显得晶莹剔透。

下眼睑要稍画浓密，营造出立体感。

虹膜上半部分要涂上浓密的阴影。

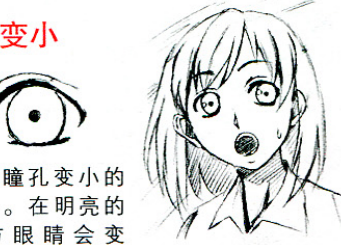
瞳孔大小的变化

正常

通过瞳孔大小的改变，强调感情的变化。

图为正常瞳孔的大小。瞳孔大小不仅随着感情的变化而变化，明亮度的改变也会改变瞳孔的大小。

变小

图为瞳孔变小的样子。在明亮的地方眼睛会变小。

表达惊讶或愤怒情绪的时候，瞳孔应该画得略小些。

变大

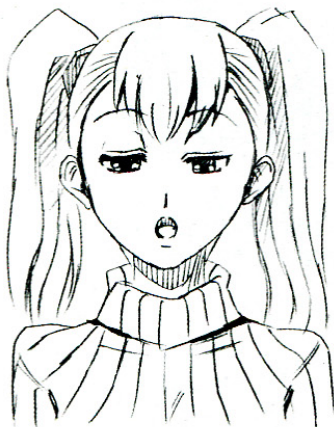
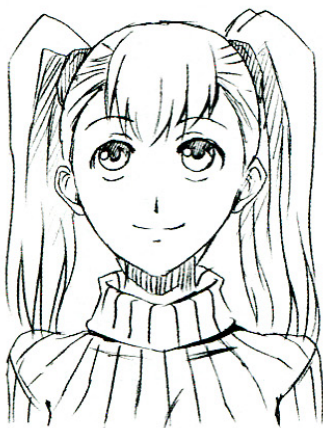
图为瞳孔变大的样子。在昏暗的地方眼睛会变大。

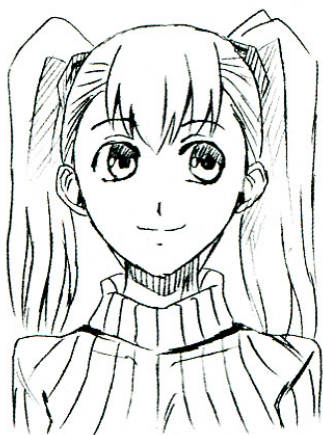
表达中意或喜悦情绪的时候，瞳孔应该画得略大些。

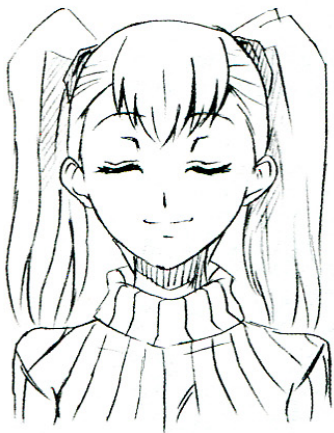
眼睛的转动

和动嘴说话道理相同，眼睛也能通过变化来表达情感。下面详细了解一下眼睛的转动及变化。

向上转

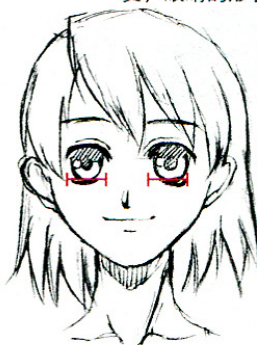
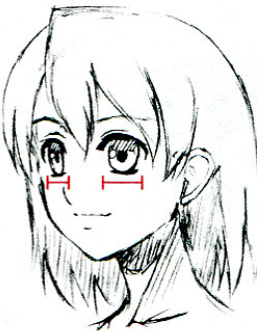
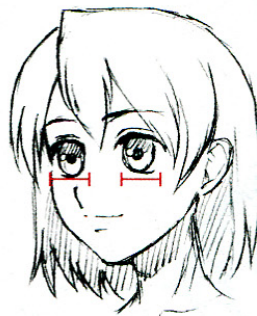
眼睛张开，眼球移至上方，眼睛下方呈白色。

向下转

上眼睑呈半闭状态，一部分瞳孔隐于下眼睑，呈半圆状。

向侧面转

眼球整体向右移，大小没有变化。

闭眼

上眼睑和下眼睑重合，呈略粗的线条。睫毛要突出强调，以表现女孩的美丽动人。

要点 仰视脸表达的效果

视线的变化 包括眼睛在内的整个面部是立体的，所以随着角度改变，眼睛的形状也要发生变化。

从正面看来，左右两眼大小相同，是对称的。

从斜侧面看来，内侧的眼的宽度变狭窄。

错误

从斜侧面看来，两眼的大小相同，整体失去协调性。

通过眼睛转动传递人物表情

斜眼

头不动只有视线转向这边，描写成熟角色时能更好地传递人物魅力。

抬眼

常用于表达暧昧的好感。

挤眼

一只眼闭上，用于传递信号或表达好感。

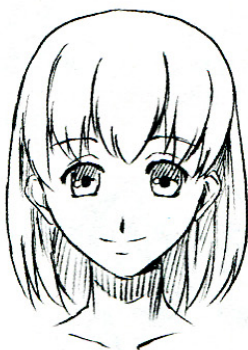
对眼

两眼向中间靠拢，描写俏皮滑稽的表情。

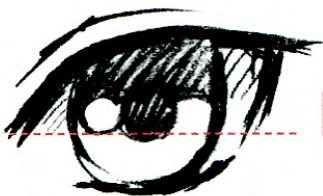
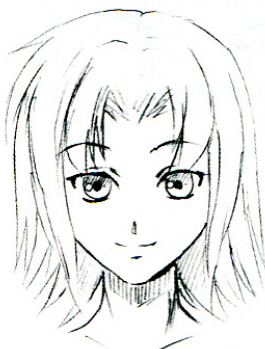
典型的眼睛

通过眼睛的形状可以表达人物的特征。下面来比较一下传统意义中三种典型的眼睛。

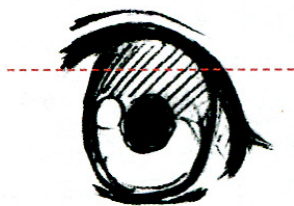
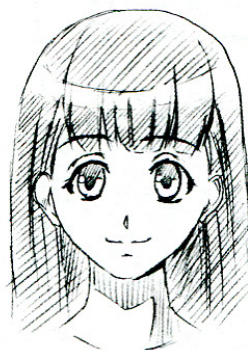
标准眼

外眼角和内眼角的高度几乎相同。

由于没有特殊的特征，适用于任何角色。描述故事中主角时也经常使用。

瞳孔和外眼角几乎处于同一高度。

吊眼梢

外眼角比内眼角高。

描述活泼好动的角色时使用。也可以略画细长，用于描述比较冷酷的角色。

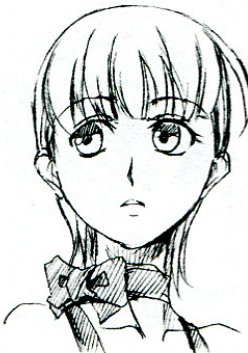
外眼角比瞳孔位置高。

耷拉眼

外眼角比内眼角低。

常用于描述温柔稳重的角色，是极为女性化的眼睛。

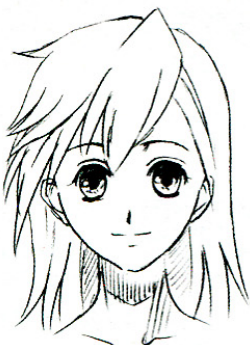
瞳孔位置比外眼角高。

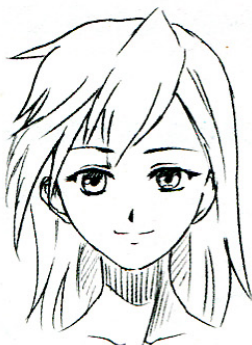
应用篇

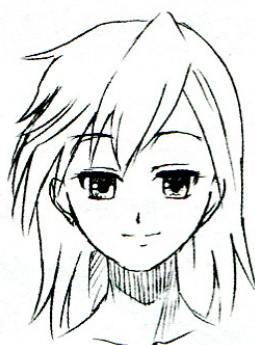
用极具魅力的眼睛演绎女孩的可爱

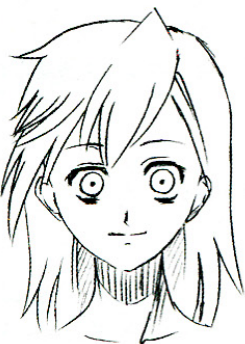
如果能画出动人的眼睛，女孩子的可爱就立刻跃然纸上。练习按照自己想法画出想要的眼睛。

眼睛的变幻

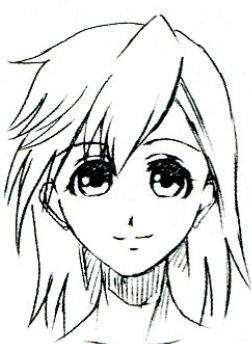
眼睛有很多种类型，可以说一个角色拥有一种眼睛。要想画出适合该角色的眼睛，首先来了解一下各种类型表达出的不同感觉。

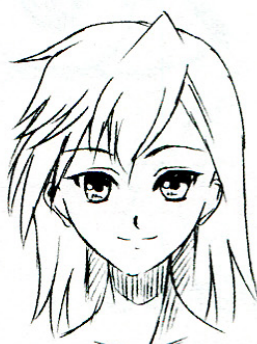
通过眼睛表达不同类型

可爱型

眼睛画得又大又圆，给人可爱的小女生的印象。

冷酷型

整体比较细长，外眼角画得比较修长，给人冷酷的印象。

神秘型

睫毛下拉，眼球呈四角形，给人沉着冷静的感觉。

错乱型

虹膜发白，瞳孔变小，给人精神错乱的印象。

单纯型

眼睛很大，并向下耷拉，很适合描述单纯的女孩。

活泼型

眼梢上拉，给人活泼坚定的印象。

各种形状的眼睛

细长眼角

眼角细长并略向上拉，目光显得非常尖锐。

单眼皮

上眼睑上方不画线条，给人朴素的感觉。

三白眼

虹膜的下半部分呈白色，给人很紧张的感觉。

大黑眼珠

黑眼珠又大又亮，给人泪眼朦胧的感觉。

猫眼

吊眼，瞳孔呈椭圆形，像猫的眼睛。

虹膜的具体描绘

无瞳孔

没有瞳孔，虹膜全部涂黑。

有瞳孔（小）

虹膜中间的瞳孔画得较小。

有瞳孔（大）

虹膜中间的瞳孔画得较大。

有高光（小）

加入高光后的虹膜。

有高光（强调）

增加高光，强调明亮剔透感。

无色虹膜

虹膜没有颜色，只有瞳孔和高光。

女孩眉毛和鼻子的画法

接下来了解一下体现女孩子特点的五官的画法。首先，介绍一下如何画好眉毛和鼻子。

眉毛的构造

仔细了解眉毛的构造，画出漂亮的眉毛。

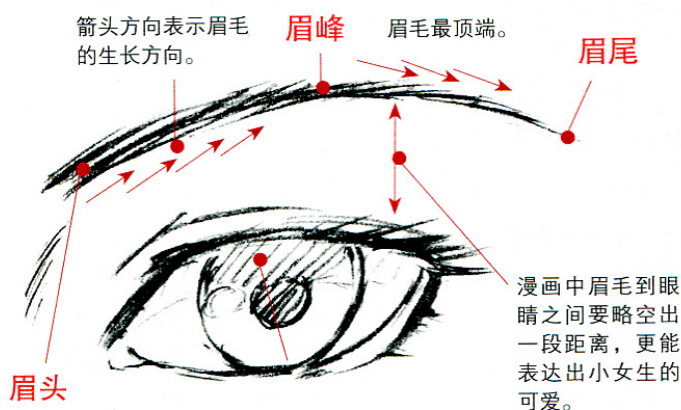
箭头方向表示眉毛的生长方向。

眉峰

眉毛最顶端。

眉尾

眉头

漫画中眉毛到眼睛之间要略空出一段距离，更能表达出小女生的可爱。

眉毛的各种形状

细长眉

近似一条直线，是极其标准的画法。

有轮廓的眉毛

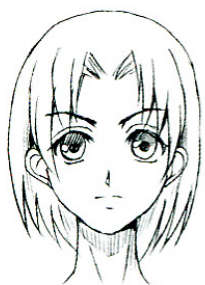
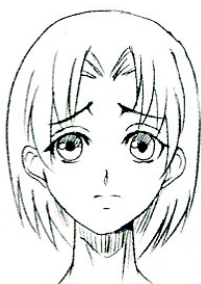
先画出基本轮廓，再填入眉毛走向。

刻画眉毛走向

由若干细线条重叠而成，写实描写。

眉毛的位置和面部呈现

改变眉毛的位置和角度，面部也会发生很大变化。

眉毛和表情

同一张脸，由于眉毛的改变，会呈现出不同的表情。

脸不变，仅将眉毛倾斜为八字，立刻呈现出悲伤的表情。

愤怒

眉毛向内侧倾斜，眉心间添加一些皱纹。

惊讶

眉毛向上移，拉大和眼睛之间的距离。

通过眉毛表达个性

严肃威猛的女子

眉毛和眼睛间距离拉近，眉毛略向内侧倾斜，给人威风凛凛的感觉。

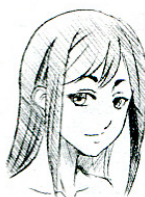
超然脱俗的女子

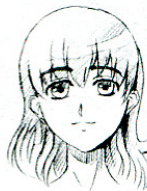
眉毛和眼睛间距离拉长，给人清新脱俗的感觉。

应用篇

眉毛特别的角色

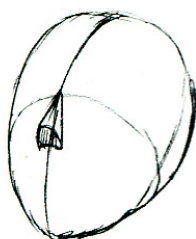
女优型

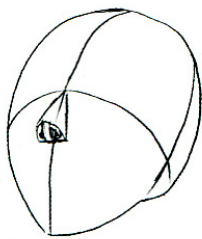
眉头又粗又短，适合极富日本气息的神秘角色

粗眉

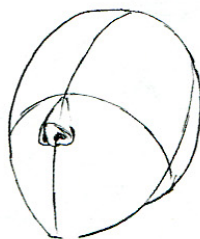
对女性来说这种眉毛太粗，一般用来刻画极为个性的角色。

鼻子的构造

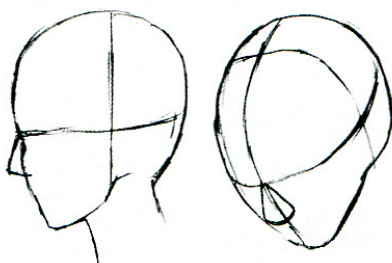
了解了鼻子的构造，找出自己的画风。

鼻子的画法

虽然鼻子的形状比较复杂，但是只要掌握了下面介绍的方法，就可以很轻松地画出各种角度的鼻子。

画出一个三角锥

确定了脸的朝向之后，在正中线上画出一个三角锥。

确定鼻孔的位置

在三角锥的下方分别画出两个鼻孔。

完成

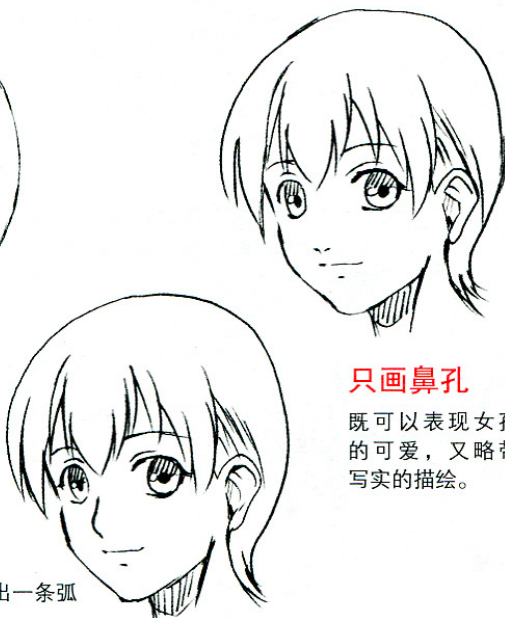
根据三角锥的朝向和鼻孔的位置，完成整个鼻子。

只要保证鼻子的三角锥形状，任何角度都可以轻松完成。

变形的鼻子

变形为一点

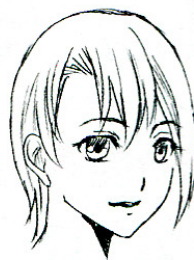
只需画出鼻尖的一点，常用来描写单纯的女孩子。

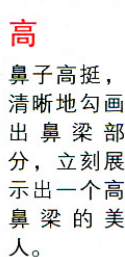
只画鼻孔

既可以表现女孩的可爱，又略带写实的描绘。

变形为弧线

从鼻梁到鼻尖画出一条弧线，标准画法。

应用篇

鼻子高度的变化

低

五官和鼻子的画法没有合理协调，某些地方显得不太自然。

高

鼻子高挺，清晰地勾画出鼻梁部分，立刻展示出一个高鼻梁的美人。

女孩耳朵和嘴的画法

掌握体现女孩子特点的五官的画法。下面介绍一下如何画好女孩的耳朵和嘴。

耳朵的构造

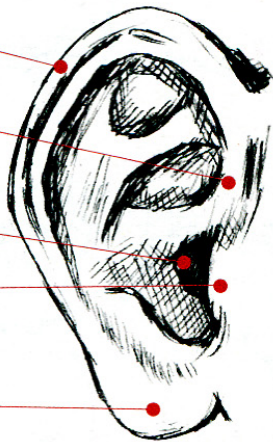
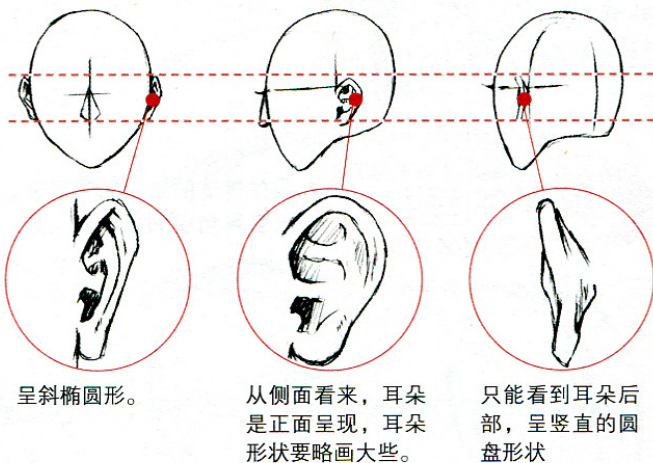
耳朵的形状比较复杂，牢记耳朵的构造，试着不看书来画。

耳轮
耳廓外围的软骨部分。

耳轮脚
耳轮向内蜷曲的部位。

耳甲腔
与耳道连接的下凹部位。

耳屏
耳道外部上方的突出部位。

耳垂
耳轮下端的柔软部分。

耳朵的位置

呈斜椭圆形。

从侧面看来，耳朵是正面呈现，耳朵形状要略画大些。

只能看到耳朵后部，呈竖直的圆盘形状

简略画法

仔细刻画耳朵的细节很繁琐，很多时候只要简化线条，粗略画出大概形状即可。

应用篇 漫画中耳朵特殊的人物

尖耳朵
耳朵画得长而尖，多用来描述半兽人种。

猫耳
耳朵和头发合为一体，原来的耳朵可以不做描绘。

画出各种角度的耳朵

耳朵形状很复杂，从不同角度看会发生变化。练习从各个角度画出不同形状的耳朵。

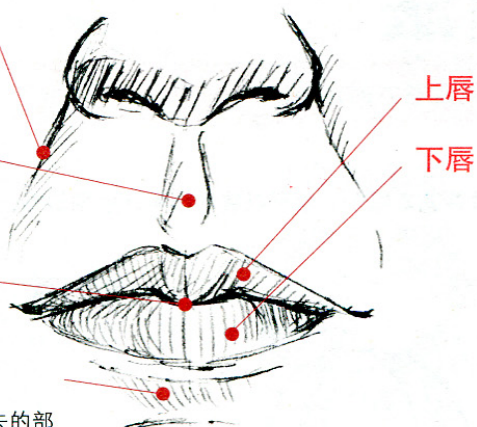
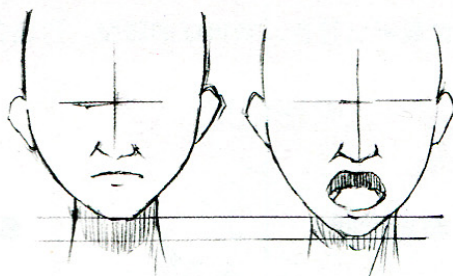
正面仰视的角度，耳朵纵向长度变短。

斜侧面俯视的角度，耳朵呈立椭圆形。

侧面脸朝下，注意耳朵角度和位置的变化。

背部斜侧面仰视的角度，要画出耳朵根部。

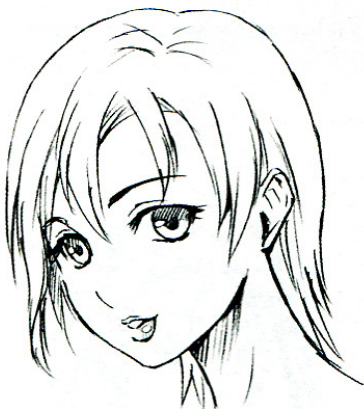
嘴的构成

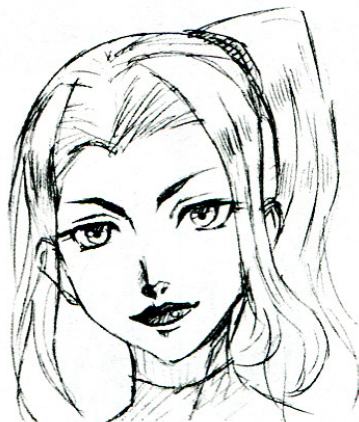
牢记嘴的各个部分，认真画出漂亮的嘴唇。

嘴的变化和下巴的活动

嘴张开时，下巴整体下移，且下巴轮廓变细长。

从嘴部展示女孩子的魅力

嘴被认为是体现性感的关键部位。打造动人的嘴部，展示女孩的特有魅力。

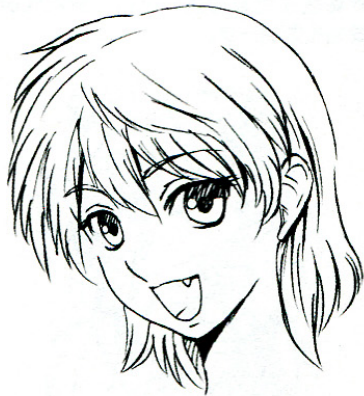
扁长嘴

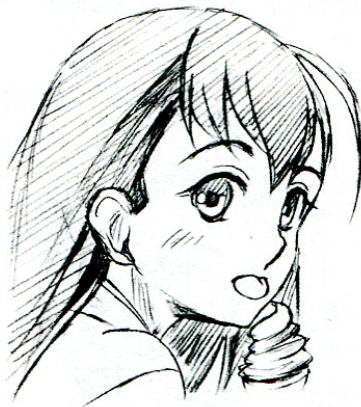
嘴角略上扬，可以传递人物的意图或情绪。

美艳感

丰满润泽的嘴唇，强调表现人物性感。

涂口红的嘴

女性几乎都难免要涂口红，但是画太浓的话就会给人艳俗的印象。

撅嘴

描写时而刁蛮时而乖巧的人物时，嘴唇略微撅起会更形象。

虎牙

被女生的虎牙而吸引的男人也很多。

吐舌头

吐出舌头，给人单纯可爱的印象。

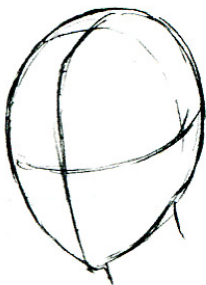
通过改变脸部轮廓来刻画不同角色

各种轮廓的画法

试着画出符合人物特征的脸型，打造各种充满魅力的角色。

各种基本线条

改变基本线条，就可以展示出不同脸型的特征。

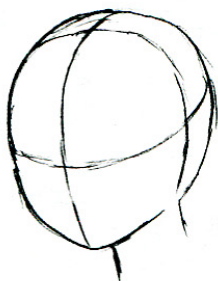
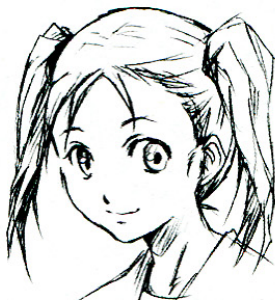
●椭圆脸

基本的脸型，适用于各种不同角色。

标准角色

无特别特征，传统的可爱女孩形象。

冷酷角色

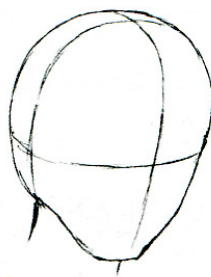
刻画冷酷的角色时，画出尖下巴，突出人物个性。

●圆脸

圆鼓的胖嘟嘟的脸型，多用来描绘小孩等角色。

小孩角色

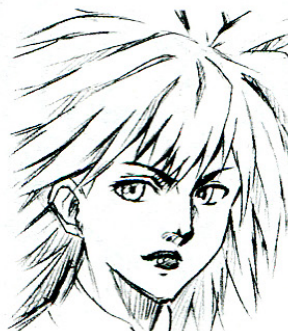
骨骼还未发育完全的小孩，脸部轮廓要略画圆润一点。

肥胖角色

脸颊上堆积有多余的脂肪，胖乎乎的形象。

●方脸

脸长而棱角分明，多来描绘健壮的角色。

格斗家角色

下巴坚实而尖挺，结实有力的形象。

美国漫画风

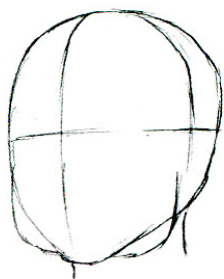
美国漫画风表现为轮廓棱角化，五官色彩浓重。

改变轮廓强调不同角色个性

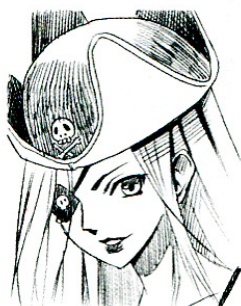
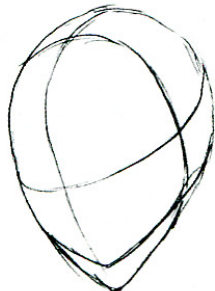
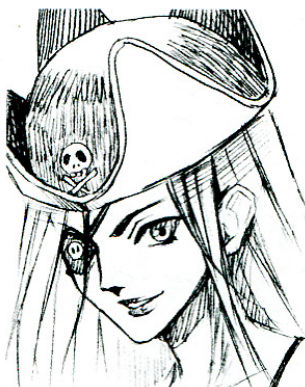
画好的形象如果角色特征不是很明显的话，可以通过改变轮廓来强调角色个性。

在画好的基本线条上添加下巴的变化部分，改变耳朵到下巴的轮廓。

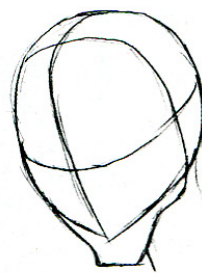
原始形象

坏心眼的老太婆。角色特征不够强烈。

改变耳朵到下巴间的轮廓，使下巴成为四角形状。

强调松弛的两颊和宽阔的下巴，传递出老谋深算的形象特征。

原始形象

女海盗船长。虽然展示出了角色特点，但是却给人可爱柔弱的感觉。

延长正中线，颏下点仍位于正中线上。

脸型轮廓变尖，强调出大姐大的帅气。

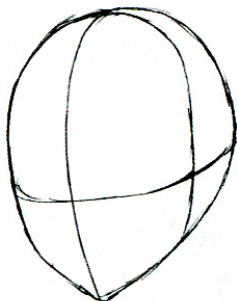
原始形象

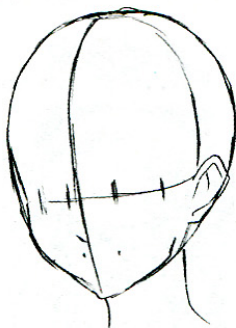
有魔法的巫婆。巫婆以大鼻子为特征，但角色特点仍然不够浓烈。

夸张描写，追加细长的方形下巴。

强调瘦骨嶙峋的角色特征，营造出恐怖阴森的氛围。

描绘步骤

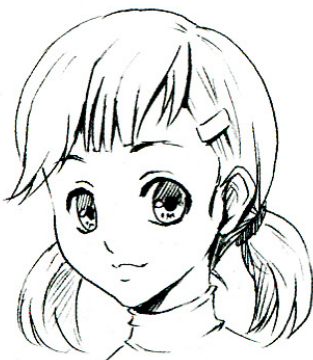
●圆脸

1.画出基本线条

画出椭圆形基本线条。

2.确定五官的位置

整理脸部轮廓，根据十字线确定耳朵等五官的位置。

3.具体描绘五官

画出五官和头发。

4. 完成

清除多余线条，并补充其他细节。

试着画一画

自我检查

- □ 基本线条没画歪吧?
- □ 脸颊的线条画圆润了吗?
- □ 眼睛画得够大吗?

要点 轮廓和五官

通过轮廓的变化，可以强调人物的个性。但是，如果面部五官和轮廓协调不好，就会显得极不和谐。

圆润的轮廓
+
冷酷的五官

冷酷的眼睛和鼻子，与圆润的轮廓显得极不协调。

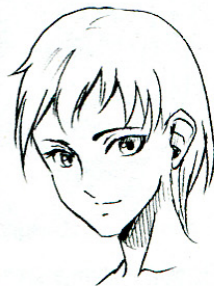
削瘦的轮廓
+
可爱的五官

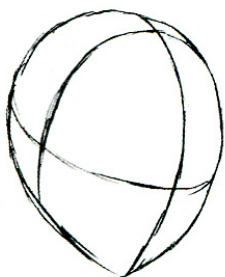
可爱的大眼睛和生硬的轮廓极不协调。

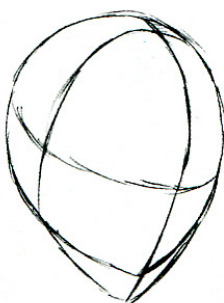
圆润的轮廓
+
可爱的五官

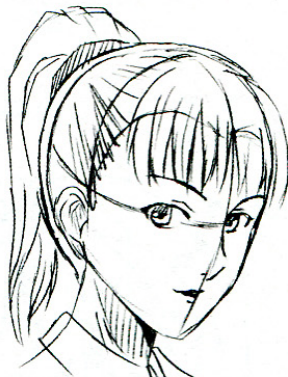
圆滑的轮廓线条，把人物的可爱感表现得很到位。

消瘦的轮廓
+
冷酷的五官

轮廓消瘦，下巴尖挺，给人冷酷的印象。

●尖脸

1.画出基本线条

先画出基本的椭圆形轮廓。

2.确定五官位置

从耳朵下方开始向正中线延长线延伸，补出尖下巴。

3.具体描绘五官

结合基本线条和大致轮廓，画出五官。

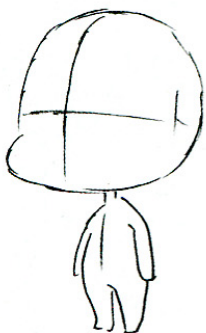
4.完成

清除多余线条，并补充其他细节。

试着画一画

自我检查

- 基本线条没画歪吧?
- 颏下点在正中线的延长线上吗?
- 脸颊画尖了吗?

应用篇 卡通人物的轮廓　试着描绘卡通人物特有的轮廓。

将椭圆形基本轮廓一侧的脸颊作突出膨大处理。

眼睛尽量画大，成对眼。

誊写在画纸上，绘制完成。

卡通人物特有的夸张表情，极为可爱。

女孩头发的画法

发型可以改变人物的印象，努力画出展示个性的发型。

注意发际线和头部轮廓

注意头发的生长方向，把握好头发的厚度，就可以画出自然的头发。

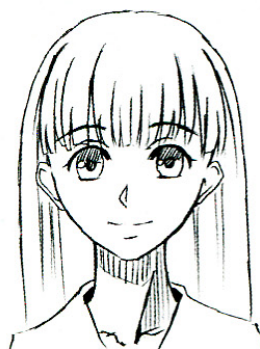
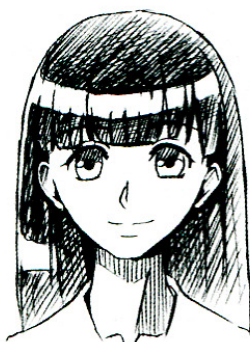
正面

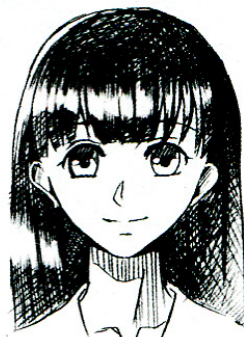
画头发前先画出发际线，根据发型确定头发的位置。头发与头部轮廓的协调也很重要，所以在最后清理画纸之前，尽量保留发际线和轮廓线条。

侧面

画侧面的头发时，要留意刘海的厚度和头部后方的弧度。和正面一样，根据发际线和轮廓线条来画，可以画出比较自然的发型。

添加天使之环

所谓天使之环指的是，头发反射出来的光（高光），用来表现头发的光泽。

没有高光的情况下，头发显得暗淡无光，给人昏暗土气的感觉。

类型1

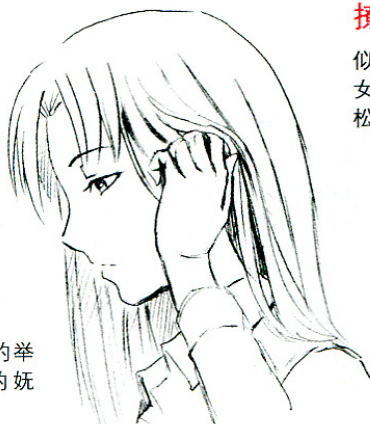
添加带状的高光，毛束感减弱，类似娃娃头。

类型2

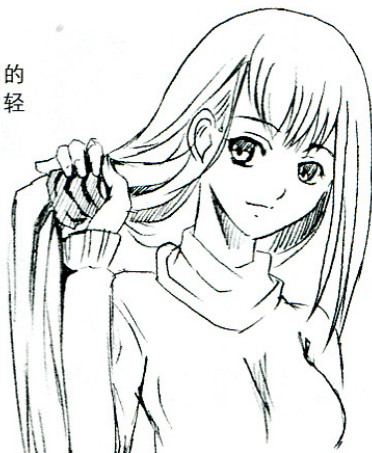
配合头发的生长方向，不均匀地加入高光，头发显得柔顺而有光泽。

应用篇

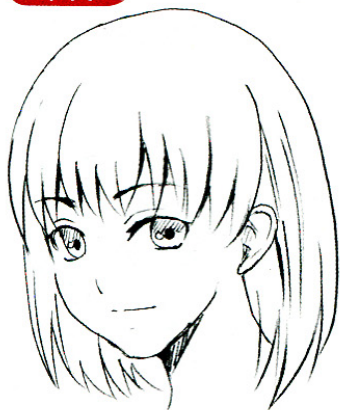
女孩拨弄头发的动作

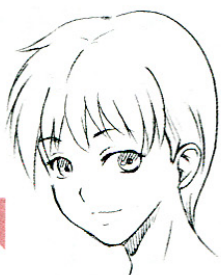
拨头发

向耳朵后方拨头发的举止，演绎出女孩的妩媚。

撩头发

似乎在释放被压抑的女性魅力，传递出轻松舒缓的感觉。

不同发型演绎出的不同印象

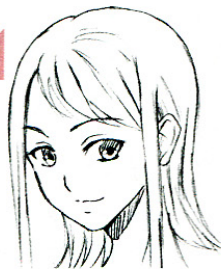
即使是同一张脸，由于发型的变化，给人的印象也会有很大改变。

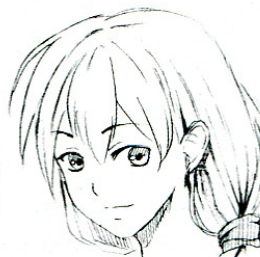
基本发型

齐颈短发

传统的短发，给人极为可爱的印象。

短发

超短发，给人活泼好动的印象。

高层次过耳短发

头顶部分很短，层次感很强，给人淘气叛逆的印象。

长发

顺直的长发，透出成熟大方的韵味。

粗辫子

将单一的粗辫子搭向一边，给人纯朴天真的感觉。

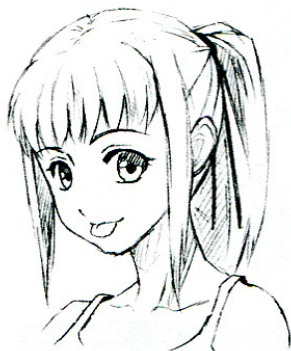
各种发型

要画出各种不同特征的角色，就要学会画各种不同发型。

卷发

卷发发型的人物并不多，多为个性鲜明的角色。

长发

一头乌黑顺直的长发，透出一种神秘的美丽。

马尾辫

头发扎起来，给人充满活力活泼可爱的印象。

波浪卷发

舒缓的波浪式卷发，适合漂亮的成熟女性。

羊角辫

适合描绘孩子气的角色，强调突出人物个性。

滚筒卷

家境富裕的大小姐的特定发型。

马尾卷

将头顶后方的马尾卷曲蓬松，营造出一种派对的氛围。

折叠上卷

将扎好的长辫子向上方翻起，适合和风的角色。

描绘步骤

●短发

1.画出轮廓线条

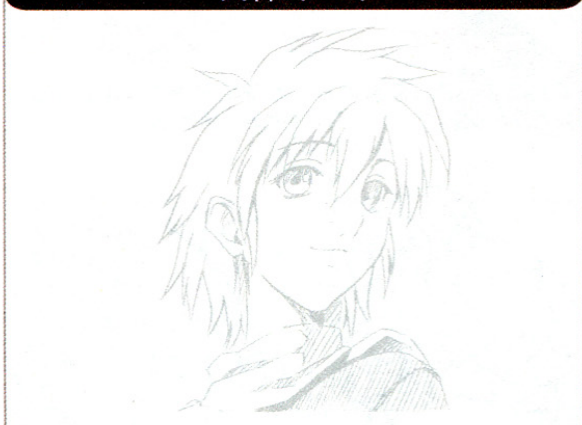
画出发际线和头部轮廓线条，头发一缕一缕画成三角形状。

2.补充线条

补充线条，使头发呈现尖挺的质感。注意头部的形状不要失去协调。

3.完成

清除多余线条，在发间适当加入阴影，添加立体感，完成绘画。

试着画一画

自我检查

- □ 头部形状没有失去协调吧?
- □ 头发直挺的感觉营造出来了吗?

●波浪卷发

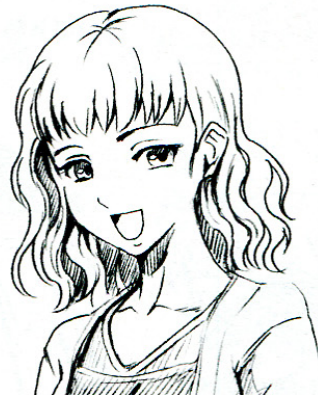
1.画出轮廓线条

首先画出波浪形的轮廓线条。根据头发的长度，决定发梢的位置。

2.补充线条

整合波浪线条，画出头发的发束流线。发梢也略加整合一下。

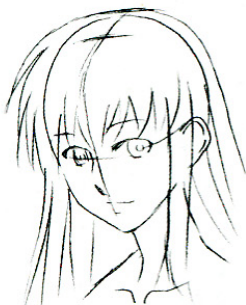
3.完成

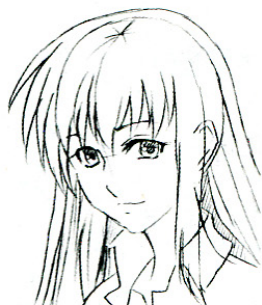
清除多余线条，在头发内侧加入阴影，添加立体感，完成绘画。

试着画一画

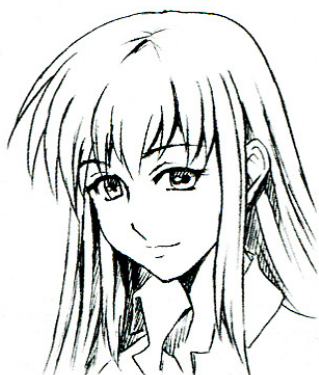
自我检查

- □ 波浪形的发束画出来了吗?
- □ 发梢有没有显得不自然?

长发

1.画出轮廓线条

长发要重点表现出自由下垂的感觉。配合微斜的头部，画出自然下垂的头发。

2.补充线条

补充线条，一缕缕头发要显得粗细自然，传达出头发的动感。

3.完成

清除多余线条，适当加入阴影，添加出立体感，完成绘画。

试着画一画

自我检查

- □ 头发有配合微斜的头部自然下垂吗？
- □ 发束大小比例协调吗？

粗辫子

1.画出轮廓线条

大致画出头发扎结的位置、头部后方的头发以及前面刘海部分。

2.补充线条

根据头发扎结处画出头发线条，头部后方的头发不必考虑，只要按照轮廓来画即可。

3.完成

清除多余线条，以打结处为中心添加阴影，完成绘画。

试着画一画

自我检查

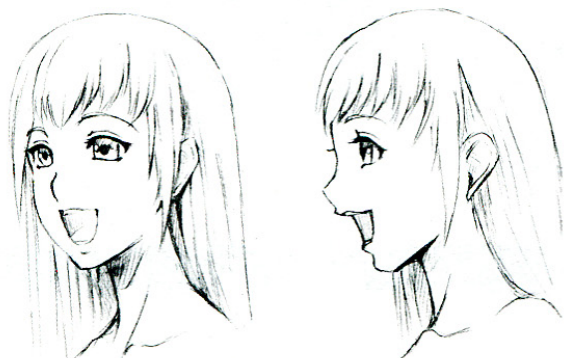
- □ 头发的线条是向着打结处吗？
- □ 头部后方的头发有沿着轮廓线条吗？

如何描绘各类情绪的不同表情

配合各种情绪画出不同表情，可以让人物更加栩栩如生。

基本表情

掌握喜、怒、哀、惊四种基本表情的画法。

喜

注意上抬后嘴角的位置以及下眼睑上抬后眼睛的形状。另外，也要注意嘴张开后下巴位置要下移。

怒

上眼睑下压的眼睛，从侧面看来，呈小角度的扇形。

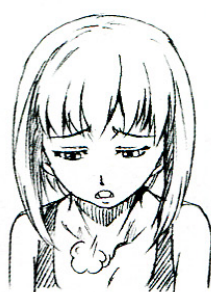
要点 描绘感情丰富的表情

细致描绘略消极的表情，能让人物更加栩栩如生。

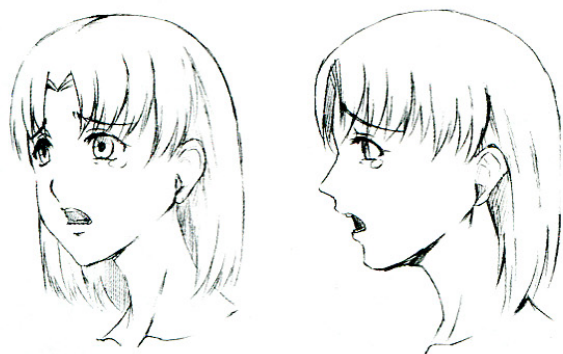
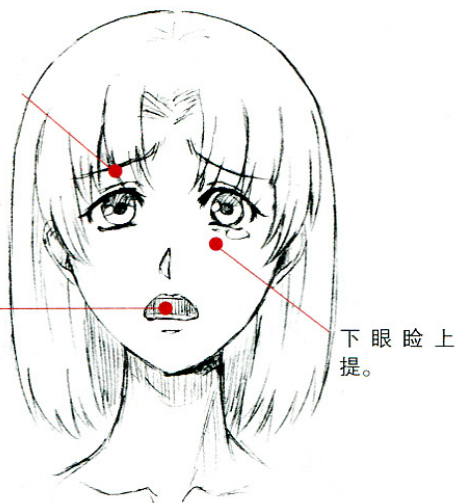
痛苦

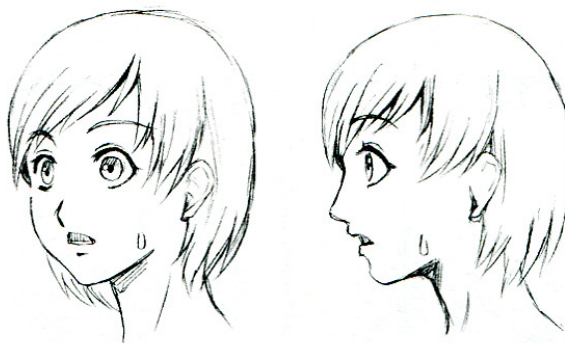
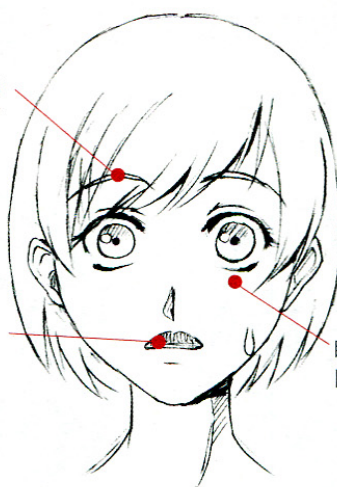
万箭穿心等痛苦的表情在日常情景中也经常会出现。

疲劳

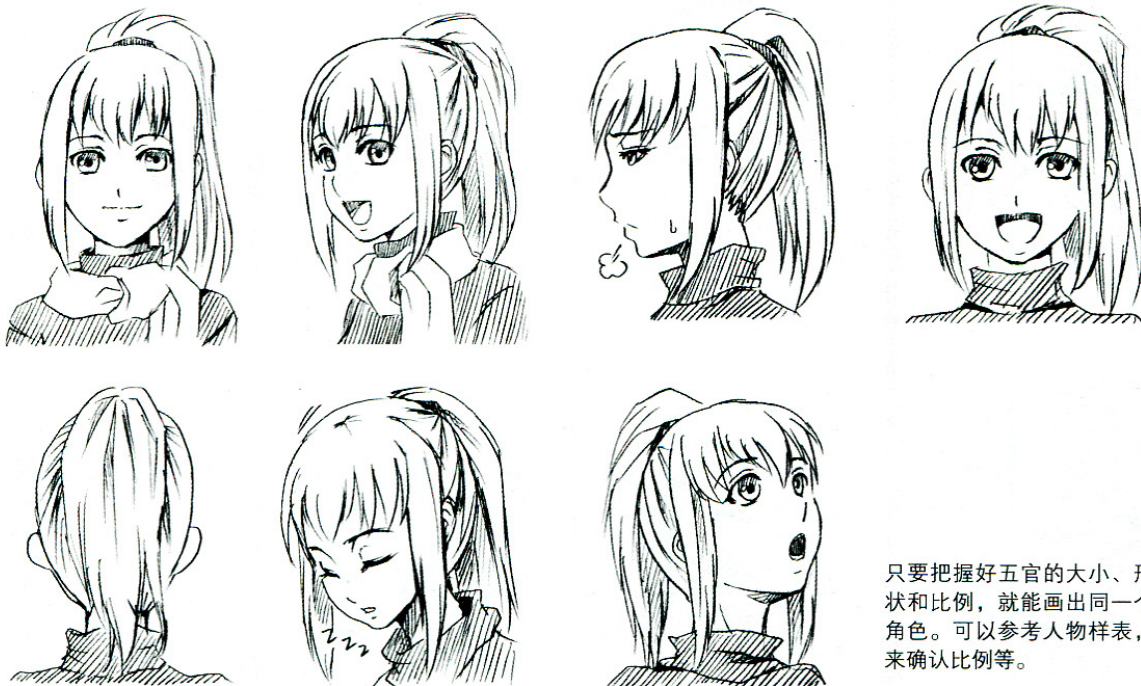
运动后或搬运重物等时，上气不接下气的表情。

无奈

没有兴趣或被人强迫时，被迫不得不做时流露出的表情。

哀

注意由于下眼睑上提和嘴角下压所导致的眼睛和嘴的形状的变化。

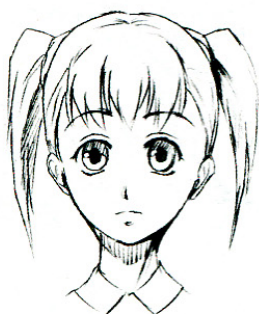
惊

注意睁大眼睛的形状和上扬的眉毛的位置。

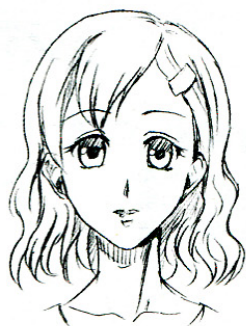
制作人物样表

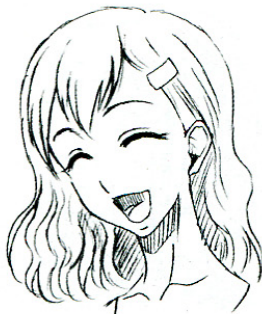
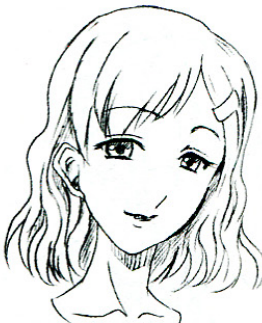
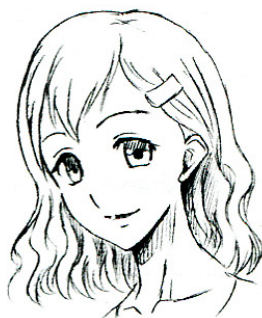
要做到即使角度改变，表情变化也能画出同一个角色，那么不妨来制作一个多角度多种表情的人物样表。

只要把握好五官的大小、形状和比例，就能画出同一个角色。可以参考人物样表，来确认比例等。

表现情绪的强弱

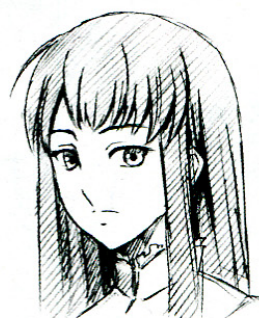
即使同一情绪，由于感情强弱不同，表情也会有很大不同。试着画出不同强弱情绪下的不同表情。

喜

人物A

大眼睛女孩形象，不断变幻的表情极具魅力。

人物B

稳重的成熟女性形象，温情的眼神是其特色。

怒

人物C

假小子形象，感情起伏变化很激烈。

人物D

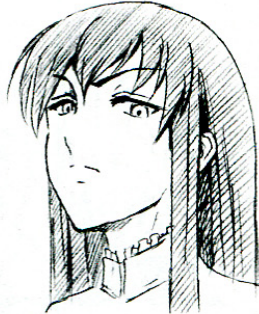
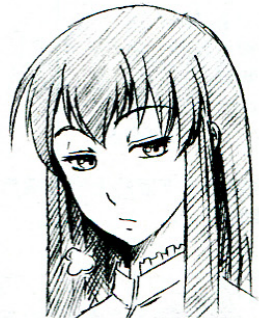
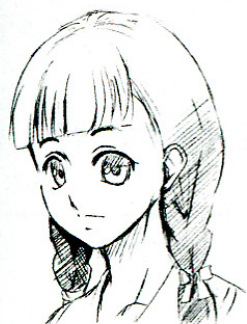
冷酷高傲的大小姐形象，冷酷的视线是其特点。

弱

强

哀

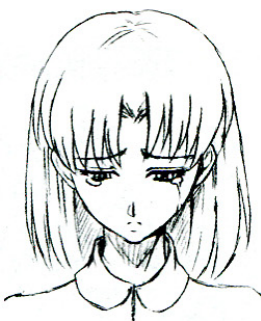
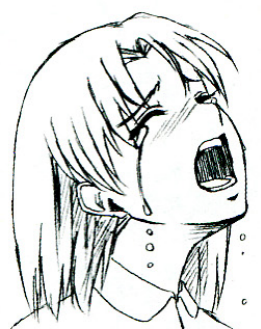
温顺柔

受伤，

哀

人物E

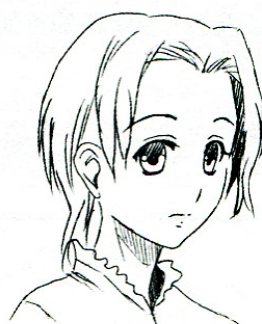
温顺柔弱的少女形象，容易受伤，常常泪眼婆娑。

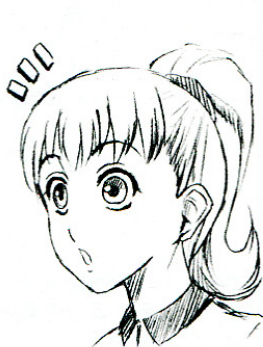
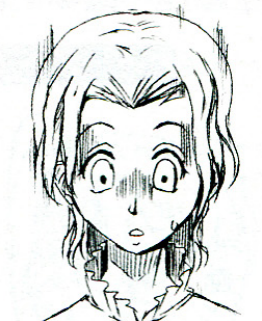
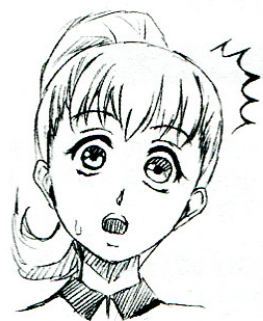
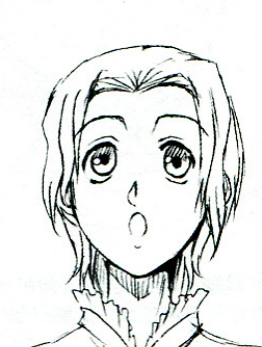
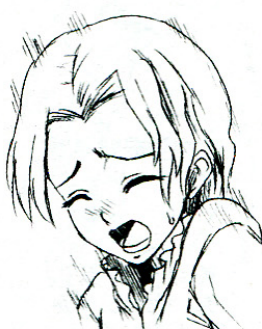
人物F

追求完美的优等生形象，好强是其代表性性格特点。

弱

强

惊

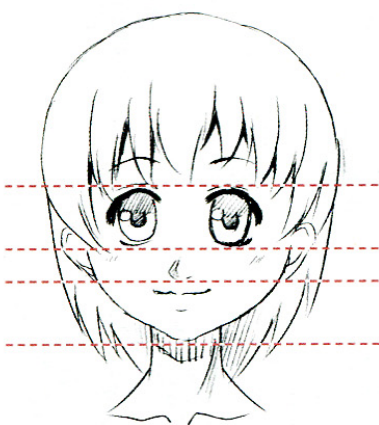
人物G

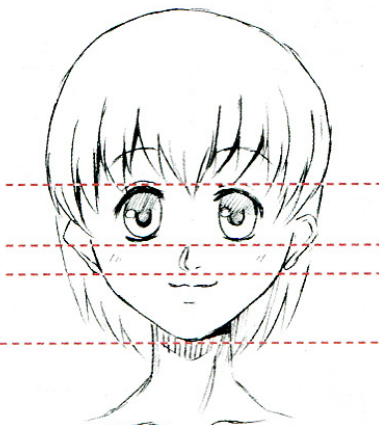
固守自我的难以捉摸的角色。

人物H

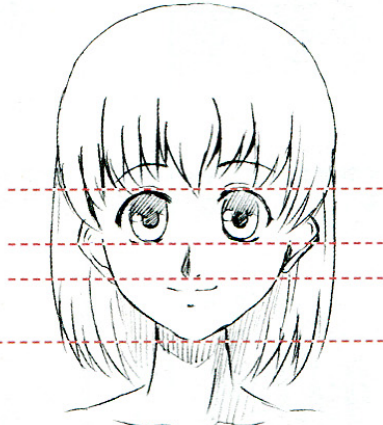
文静的良家大小姐形象。

弱

强

如何描绘不同年龄的脸

掌握各个年龄段的特征，试着分别描绘从小孩到大人的不同角色。

成长中脸部的变化

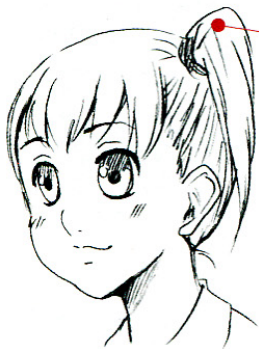
看看同一个人成长过程中脸部的变化，掌握不同年龄段的特征。

5岁

大眼睛，五官趋向面部中央。下巴发育还不是很完整，脸圆乎乎的。

10岁

与5岁相比脸稍微变细长。虽然眼睛和鼻子间的距离略拉大，但仍然是小孩的容貌。

15岁

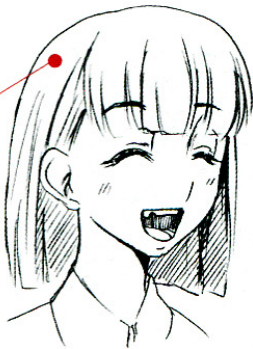
下巴发育完全，面部的比例接近成人。虽然鼻梁有所抬高，但是仍然是大眼睛的孩子形象。

掌握不同年龄段的特征

小孩

偏向一边的马尾辫，是小孩子天真可爱的代表特征。

忽闪忽闪的大眼睛是小孩角色不可缺少的特征。

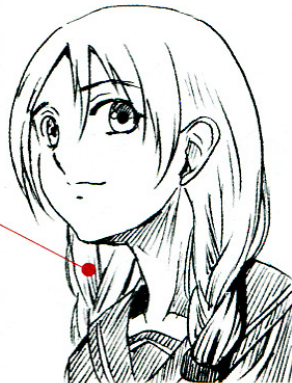
娃娃头是小孩特有的发型。

情绪强烈而丰富，呈现出十足的孩子气。

青少年

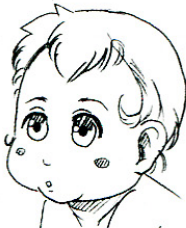
略新奇的发型，可以呈现角色个性。

与众不同的打扮，正是学生特有的个性。

简单的辫子也是极具学生气的发型。

无修饰的朴素感，呈现纯真的学生气。

应用篇 描绘婴儿和老人

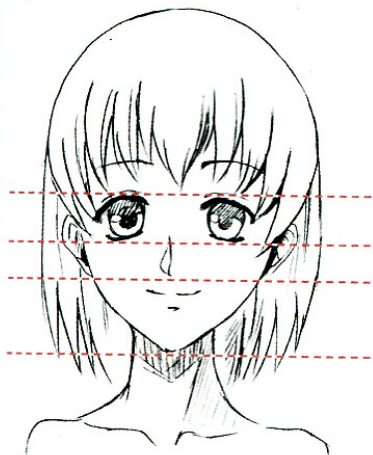
下面来比较一下写实画法和非写实画法。

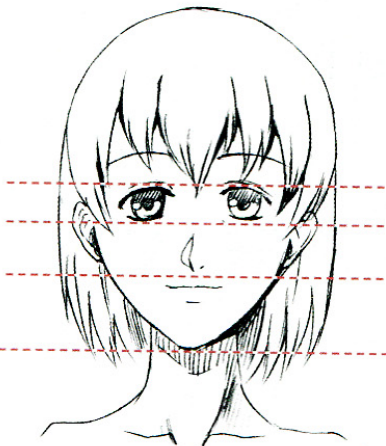
写实　漫画风

婴儿

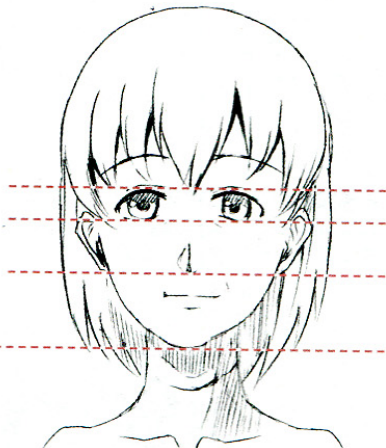
腮帮鼓鼓、胖嘟嘟的脸是婴儿的代表特征。头发微卷也是婴儿的特征之一。

写实　漫画风

老人

皱纹和下陷的脸颊是老人的代表特征。非写实描绘时，眼睛画成一条线则表现力更强。

20岁

发育完成，脸呈纵长比例，下巴变尖。眼睛不再是圆形，而是更接近椭圆形。

30岁

营造出温顺稳重的氛围，眼睛更细，嘴角几乎是平的。

40岁

开始老化，肌肤开始松弛。眼角略下塌，嘴角有了皱纹，脸颊上有了赘肉。

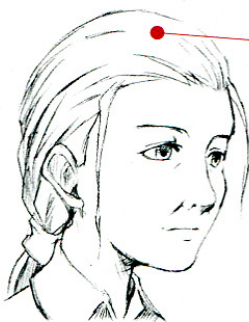
成年

烫发发型能很好的表现出成年人的感觉。

与少年相比，表情和发型都更加沉稳温和。

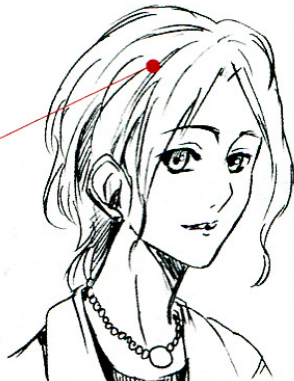
对表现个人兴趣嗜好等时尚元素的描写，强调人物个性的呈现。

抽烟是表现成年人的一个元素。

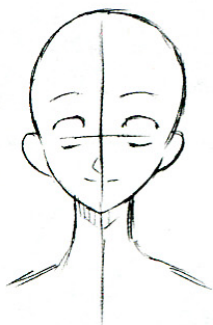
中年

为了方便做家事，常常把头发绑起来，这是中年人的一个特点。

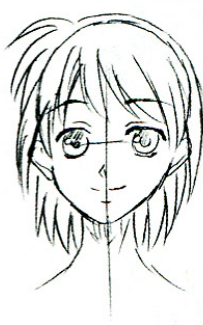
素颜和嘴角皱纹是上了年纪的一个表现。

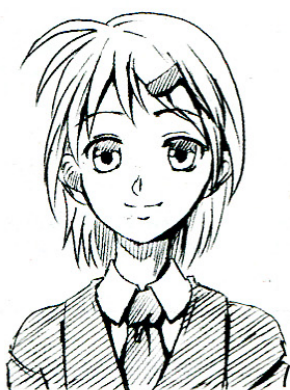
随意的卷发常用来表现贵妇人的角色。

华丽的首饰也是中年女性的代表元素，传达出饱经岁月的氛围。

描绘步骤

●10多岁女性的画法

1.确定五官的位置

轮廓较圆润，下巴比较短，透出十来岁女孩的单纯。眼睛要画得又大又圆。

2.具体描绘五官

描绘面部五官，画出头发的轮廓线条。

3.完成

清除多余线条，补充其他细节，完成绘画。

试着画一画

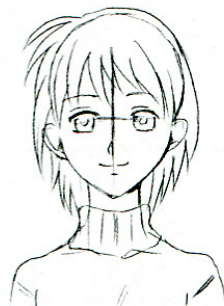
自我检查

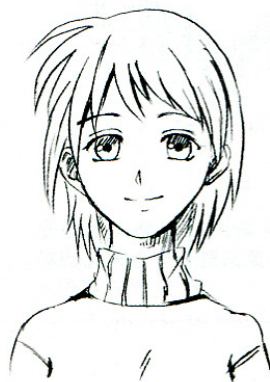
- □ 眼睛画得又大又圆吗?
- □ 下巴画短了吗?

●20多岁女性的画法

1.确定五官的位置

轮廓呈椭圆形状，下巴比十几岁较长，趋向于成人的特征。

2.具体描绘五官

描绘面部五官，画出头发的轮廓线条。头部后方要画出厚重感。

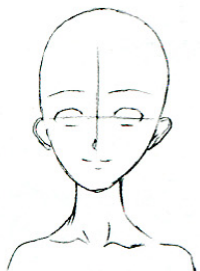
3.完成

清除多余线条，补充其他细节，完成绘画。

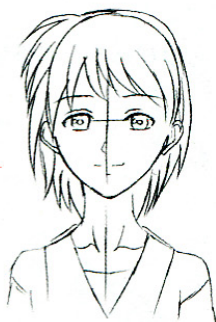
试着画一画

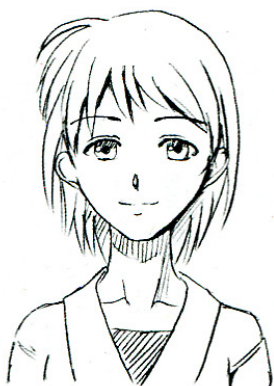
自我检查

- □ 面部轮廓是椭圆形吗?
- □ 眼睛比十来岁画得小吗?

●30多岁女性的画法

1.确定五官的位置

和20多岁的脸型基本一致，呈椭圆形状。

2.具体描绘五官

眼睛画得细长，可以传递出成人的稳重。

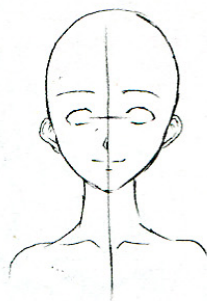
3.完成

清除多余线条，补充其他细节，完成绘画。

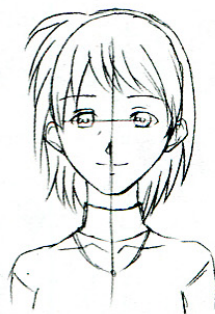
试着画一画

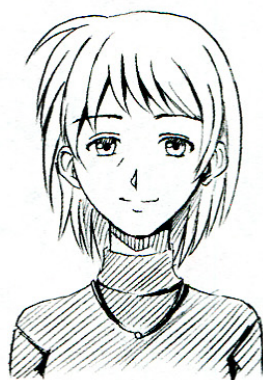
自我检查

- □ 五官的位置和20多岁一样吗？
- □ 眼睛画得细吗？

●40多岁女性的画法

1.确定五官的位置

基本线条同二三十岁，由于轮廓基本相似，所以容易被看成同一角色。

2.具体描绘五官

眼睛要画得再细些，眼角加入皱纹，使其略显年龄的沧桑感。

3.完成

清除多余线条，补充其他细节，完成绘画。

试着画一画

自我检查

- □ 轮廓和二三十岁的轮廓一致吗？
- □ 眼角的皱纹画得自然吗？

如何用小物件和图释表现人物

发挥漫画特有的自由表现力，凸显角色的个性和情感。

用小物件凸显人物个性

漫画中，可以根据自己喜好设计各种别致的物件。

眼镜

下边框眼镜

只有下半边有框的眼镜，传递出一种知性美。

全框眼镜

粗边大框眼镜，透着一种俏丽的美感。

运动玻璃眼镜

玻璃镜片把眼睛全部包住，透出一种冷酷帅气的感觉。

帽子

草帽

草帽是夏天必不可少的，适合穿着清爽的衣服。

猫耳帽子

类似猫耳朵的帽子，显得异常可爱。

鸭舌帽

鸭舌帽给人一种可爱的孩子气。

黑痣

泪腺痣

眼角的泪腺痣，微微透着一种妖艳妩媚。

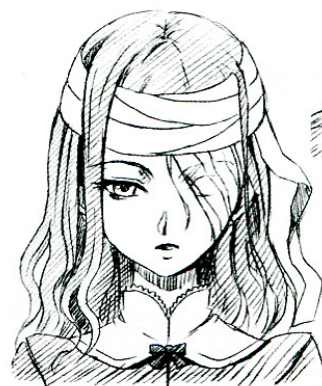
嘴角痣

嘴角添加一颗痣，立刻增加几分性感，配合口红效果更佳。

雀斑

少男少女常见的雀斑，可以传达出年轻人的朝气。

其他

眼罩

戴眼罩的女仆，看起来厉害而阅历丰富。

绷带

非常适合哥特风的角色，给人神秘莫测的印象。

一见钟
的感觉

期望的
子。

看到害
子。

通过漫画图释传达情感

使用漫画中特有的图释或拟音字符，达到强调人物情感的效果。

爱情

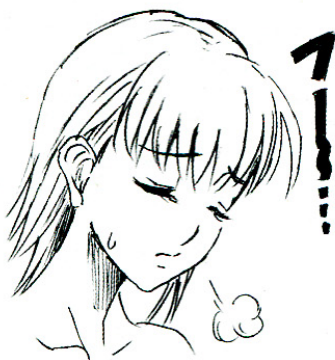
一见钟情或见到喜欢的人时心怦怦跳的感觉。

生气

怒气冲天，立刻要爆发的样子。

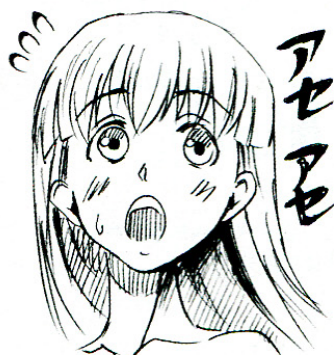
安心

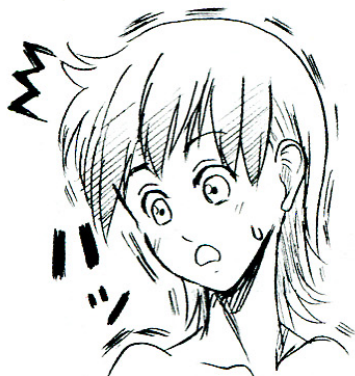
什么都不考虑，安静地望向空中的样子。

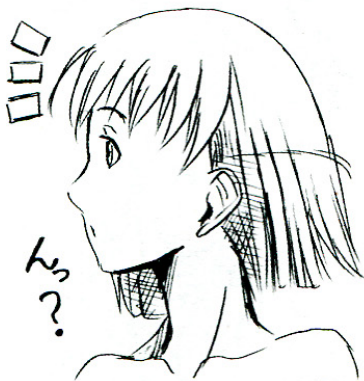
失望

期望的事情最后没有实现时失望的样子。

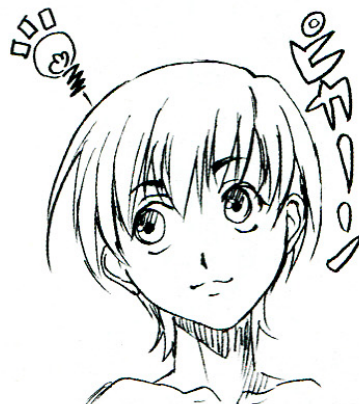
烦恼

不知道该怎么办，皱着眉头苦苦思考的样子。

焦急

要表现焦急的样子时，表情要夸张一些。

惊讶

看到害怕的虫子时，受到惊吓的样子。

发觉

寻找引起注意的事物，转移视线可以更好地表现心思被牵引的感觉。

闪念

用电灯泡表现灵光一闪，想到了好点子。

不同角色的表情集

设置独具魅力的角色样本，创造出属于自己的原创角色。

确定角色和表情

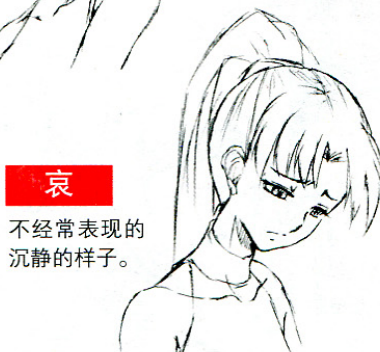
选择6个角色，分别介绍喜、怒、哀、惊四种表情的画法。

角色①

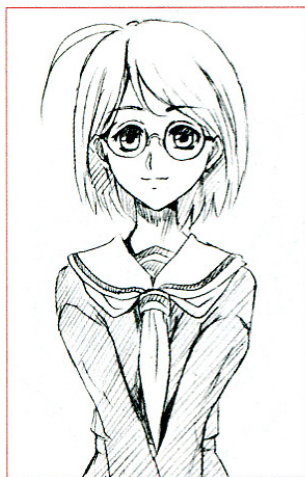
角色设定

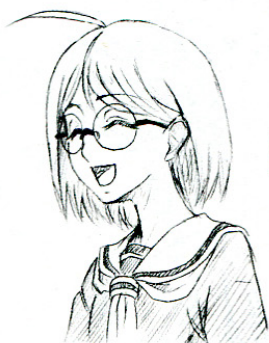
活泼好动的大姐形象，喜怒哀惊均表情明晰。

喜 哈哈大笑。

怒 生气的样子表情也很清晰。

哀 不经常表现的沉静的样子。

惊 眼睛张得很大，受到惊讶的样子。

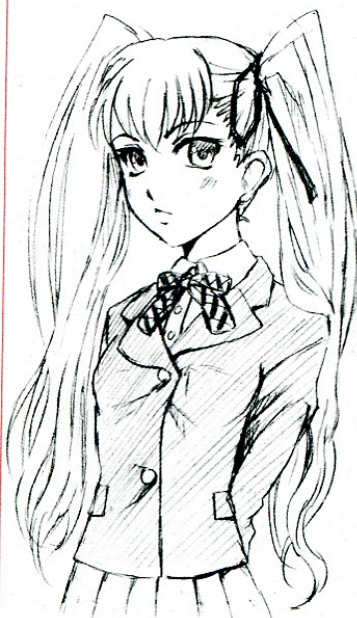
角色②

角色设定

表面看上去文静，实际性格活泼的角色。在关系很好的朋友面前才会表现真实的自己。

喜 和朋友开心地说笑。

怒 心怀不满，噘嘴的样子。

哀 女孩子气得掉眼泪。

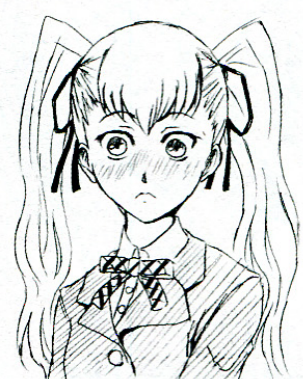
惊 惊呆了的表情。

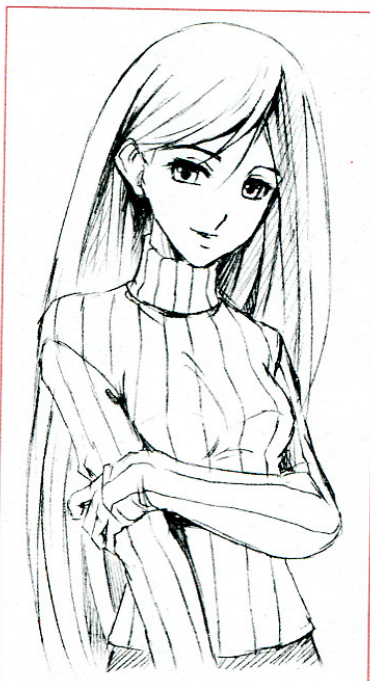
角色③

角色设定

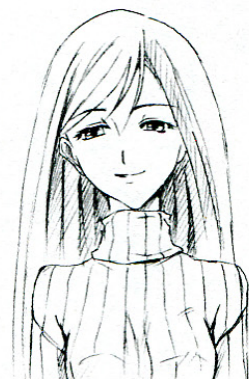
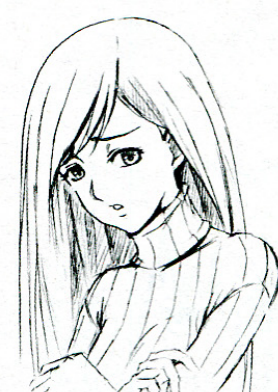
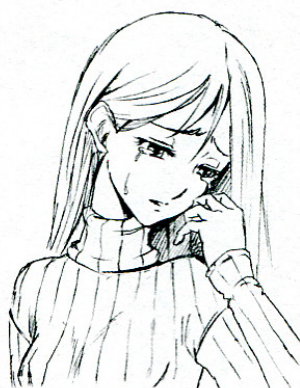
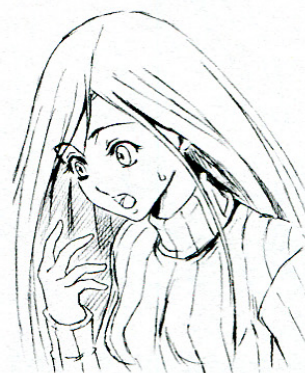
两条长辫子的大小姐。大多时候表现冷漠好强，但有时也表现女孩子气的一面。

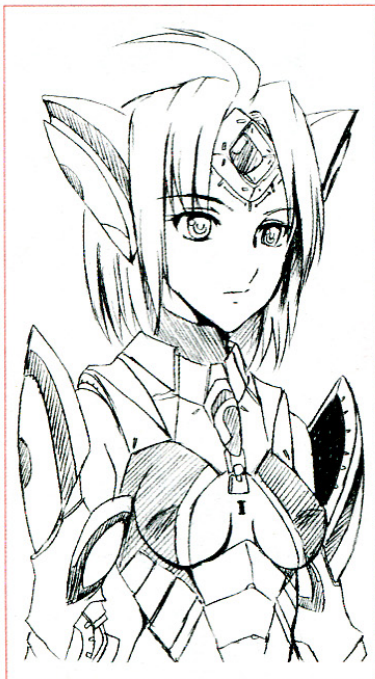
喜 眼睛上扬，满意的神情。

怒 对讨厌的事物投去冷淡的目光。

哀 哭泣的时候略带孩子气。

惊 感受到好意而一惊的样子。

角色④

角色设定

文静成熟的大姐形象。妩媚的神态和温柔的性格，很容易吸引比她年纪小的男性。

喜 慈爱的温柔的笑容。

怒 怒斥坏小子时生气的表情。

哀 很容易动感情潸然泪下。

惊 不小心被厨具伤到。

角色⑤

角色设定

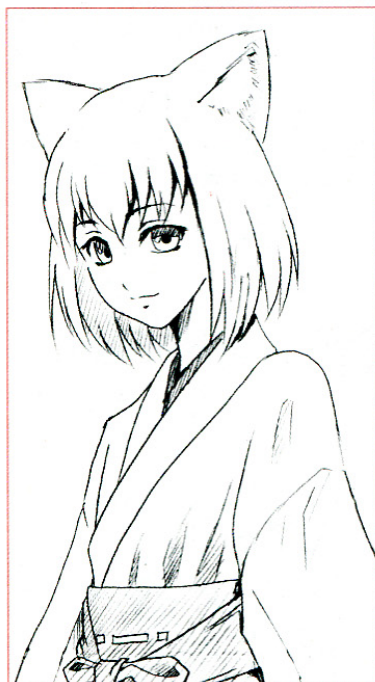
拥有战斗力的女性人形机器人。虽然拥有和人一样的情感，但是表情要有一定程度的收敛。

喜 描写战斗中好人的一方。

怒 战斗中向对手投去冰冷的视线。

哀 不让人看到的悲伤表情。

惊 面临和预想不一样的情况时吃惊的样子。

角色⑥

角色设定

侍奉稻荷神的狐狸的化身。虽然年龄比看起来要大，但是性格很小孩子气。

喜 张开嘴大笑，连牙齿也能被看到。

怒 闹别扭时的样子很可爱。

哀 尽情发泄情感，放声地哭泣。

惊 异常害怕，十分吃惊的样子。

Part 3

女孩身体的画法

胸部和臀部等，

身体的很多部位都可以表现女性的魅力。

正确把握身体的比例，

从身体各部分展示女性的特点。

如何画出比例协调的身体

了解头的大小、身体的长度、脚的长度等身体各部位的正确比例。

身体各部分的比例

了解身体7个主要部分的比例，把握身体的平衡。

肘部和腰的收束部位处于同一高度。

肚脐要画成细长状。

大腿根部和胯裆之间拉开一段距离。

胸脯线条较平缓。

腰部收束部位比肚脐要高。

手腕和胯裆处于同一高度。

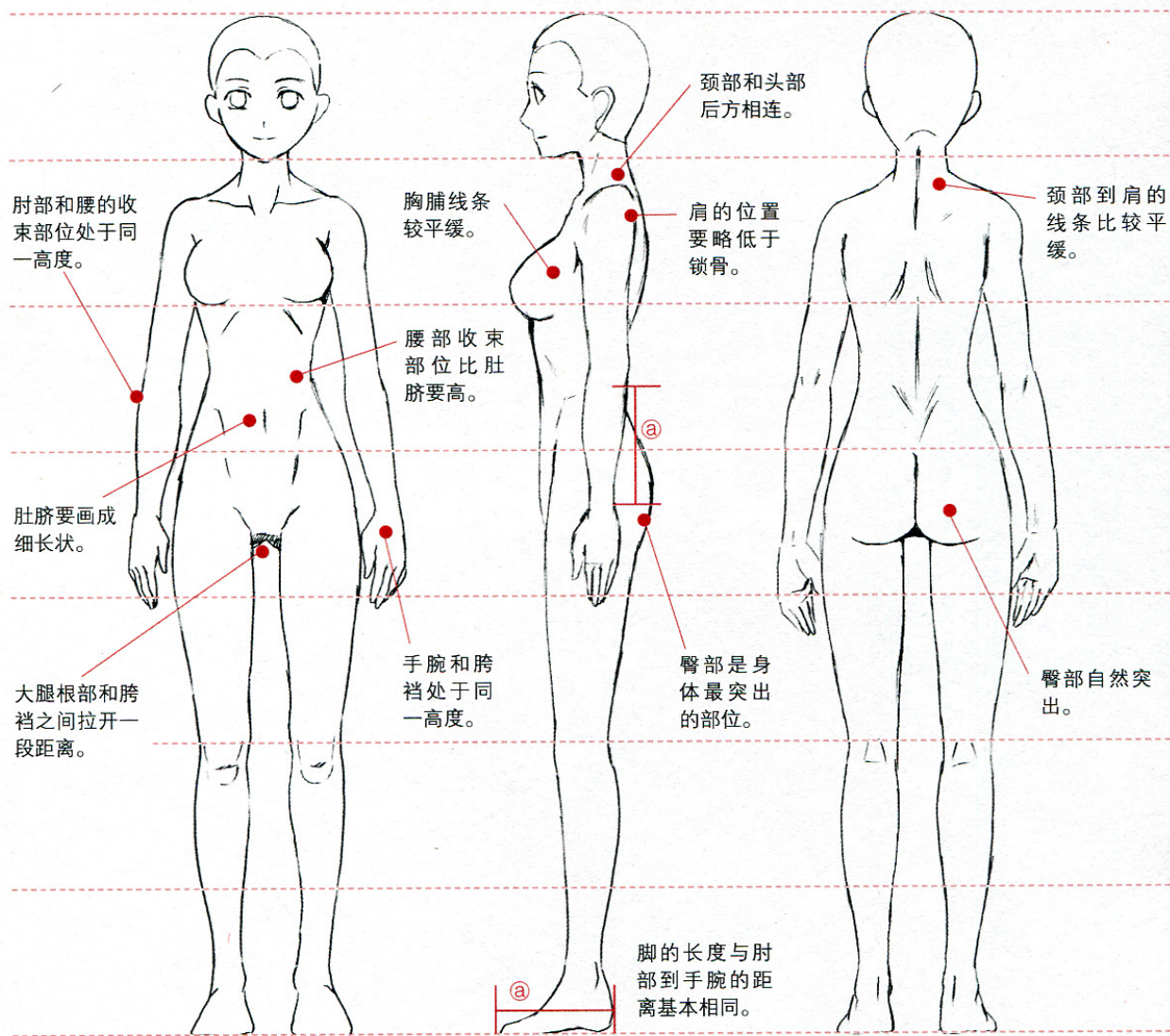
颈部和头部后方相连。

肩的位置要略低于锁骨。

臀部是身体最突出的部位。

脚的长度与肘部到手腕的距离基本相同。

颈部到肩的线条比较平缓。

臀部自然突出。

如何让身体看起来比较自然

要想让身体看起来比较自然，掌握身体各部分的比例很重要。参考本页中的图片和其他人物照片，描绘人物全身画像，用眼睛和手记下身体的正确比例。掌握了在各种姿势和动作时身体各部位的大小比例，就可以画出比较自然的身体。

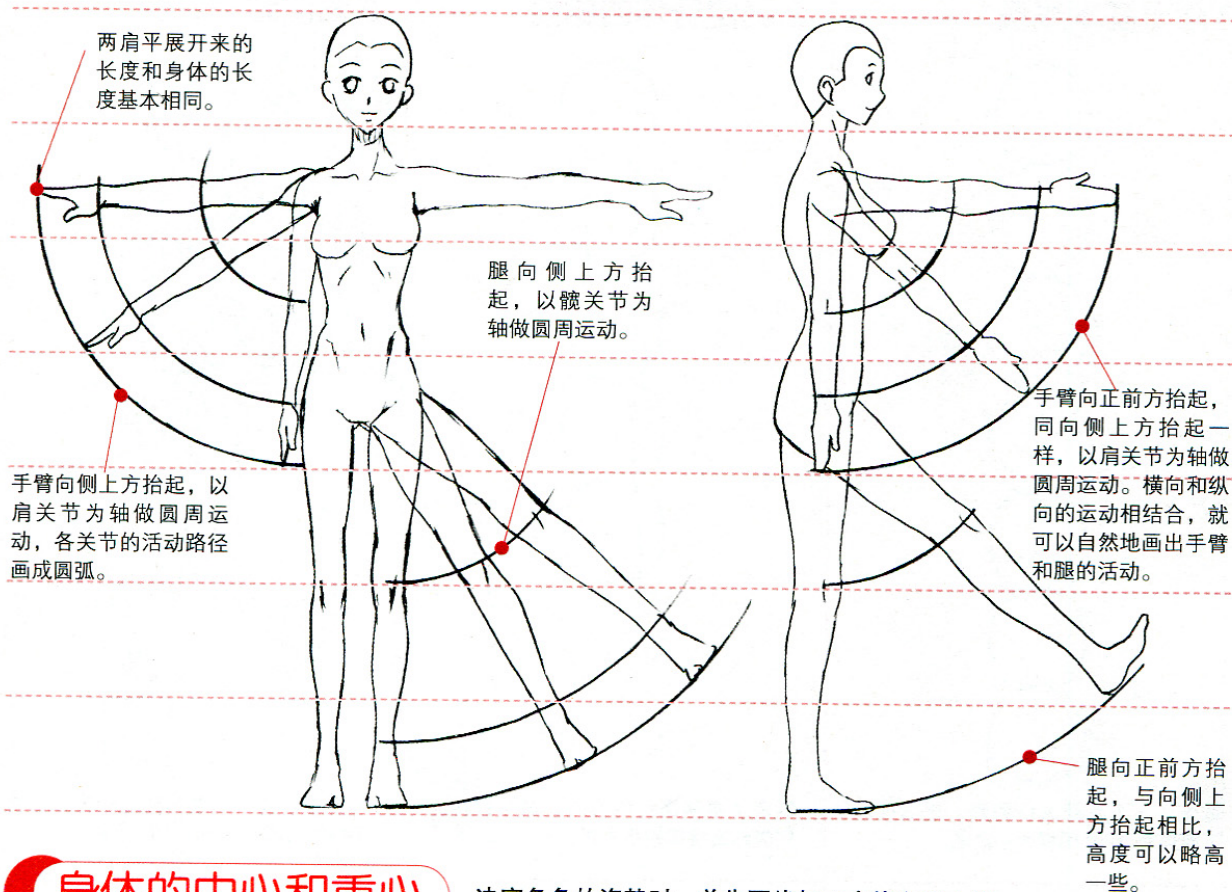
错误

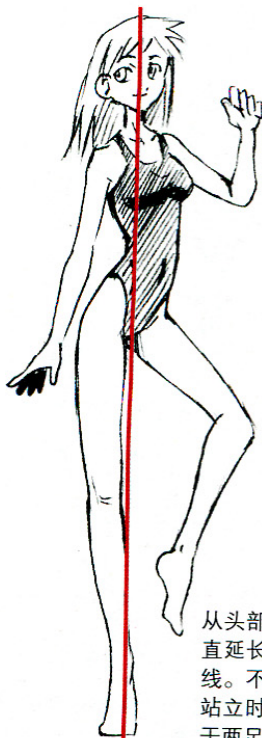
颈部与头部中央相连。

错误

肩的位置过高，掩盖了锁骨。

四肢的长度和圆周运动

了解四肢的比例和运动方式。

身体的中心和重心

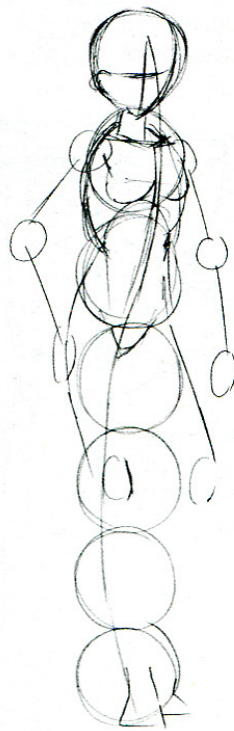
决定角色的姿势时，首先要找好正中线和重心线。

描绘步骤

1.画出基本线条

首先画一个头部大小的圆，然后在其下面连着画6个同样大小的圆。

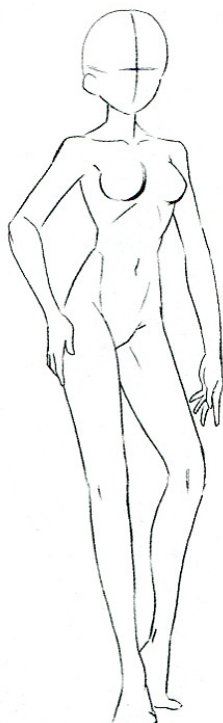
2.确定身体的朝向

确定了身体面向的方向，就可以按照朝向画出身体的正中线。

3.画出躯干轮廓

大致画出躯干的基本曲线，并结合轮廓线条，确定四肢关节的位置。

4.画下半身

画出腿的轮廓，将躯干、膝盖和脚腕连接起来。

5.画手臂

连接躯干和上肢，画出手臂的线条，并整理全身的轮廓。

6.添加头发和衣服

结合头部的轮廓添加合适的发型，并结合体型添加简单的泳衣。

7.完成

补充身体各部分的细节，添加阴影，完成绘画。

试着画一画

自我检查

- 头部大小和身体的比例协调吗？
- 四肢没有不自然地扭曲吧？
- 四肢和躯干的长度比例正确吗？
- 重心线位于两足之间吗？

如何描绘不同年龄段女性的身体

女性在成长过程中，除了五官和身高会发生变化外，身体的很多部位也都会发生变化。

不同年龄的身长和体型

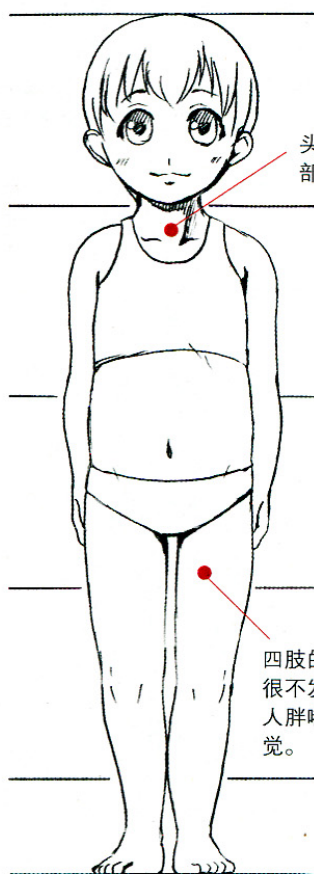
下面来研究一下同一个角色在从小孩成长为大人的过程中身体各部分的变化。

女性的成长过程

小孩的体型并不是大人的缩小版，而是具有小孩特有的特征。因为在成长过程中，身体各部分的变化程度并不相同。10岁前后到第2次性征变化期之间，男女体型的差别很小，均为头部较大的矮胖体型。但是在第2次性征变化期之后，女性的胸部和臀部开始发育，逐渐变化为具有女性特点的体型。

4.5头身高

5头身高

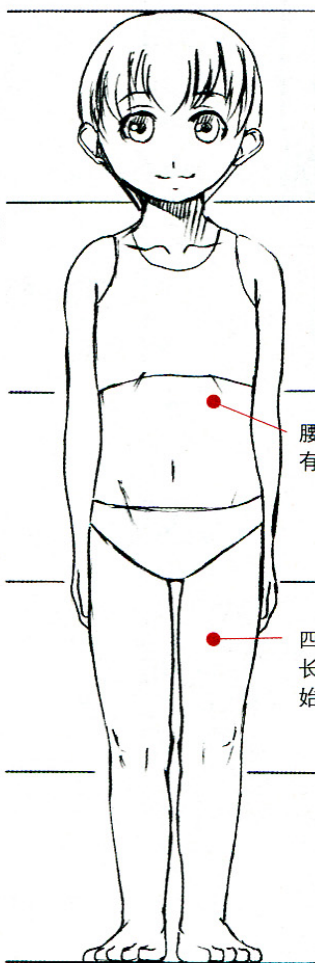
6.5头身高

腰部几乎没有收束。

四肢变得细长，肌肉开始生长。

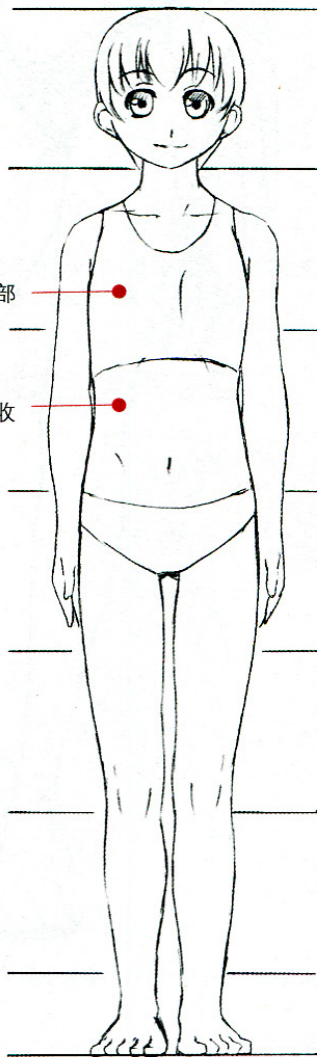
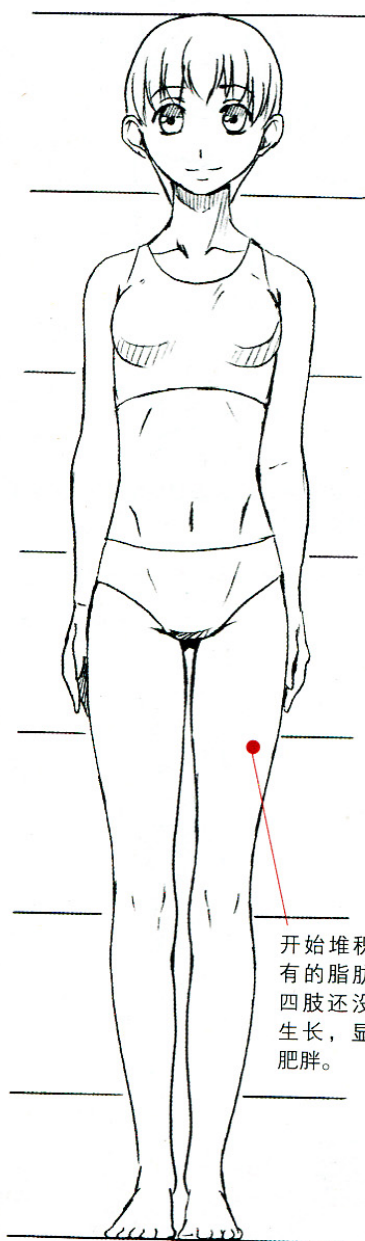
胸部和臀部开始发育。

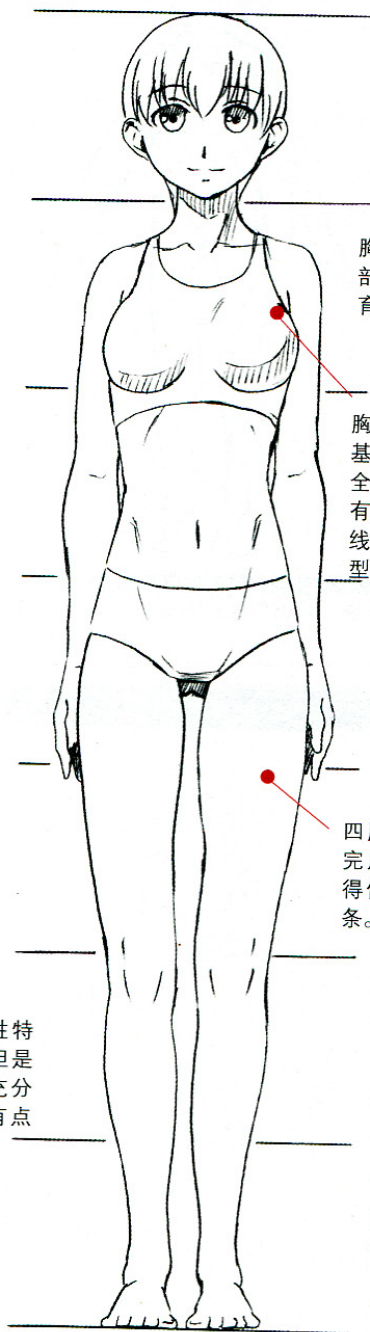
腰部开始收束。

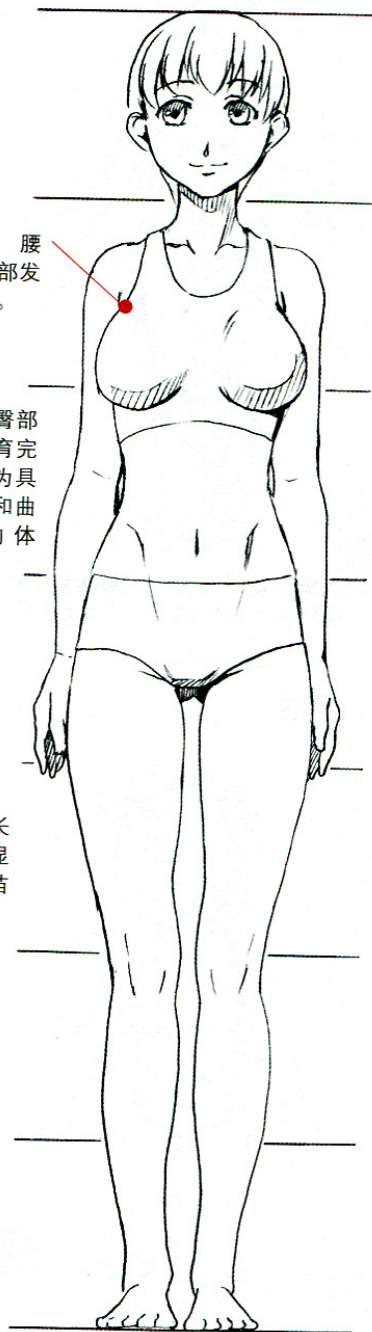
3岁

该时期被称为幼儿期，头部占身体的比例较大，身体大约4.5个头的高度，约100cm。

6岁

小学时代的儿童，也被称为学童期，身体逐渐长高，有5个头的高度，大约120cm。

12岁

10岁左右开始进入第二次性征变化期，胸部和臀部脂肪开始堆积，骨盆开始突出，身高大约150cm，有6.5个头的高度。

15岁

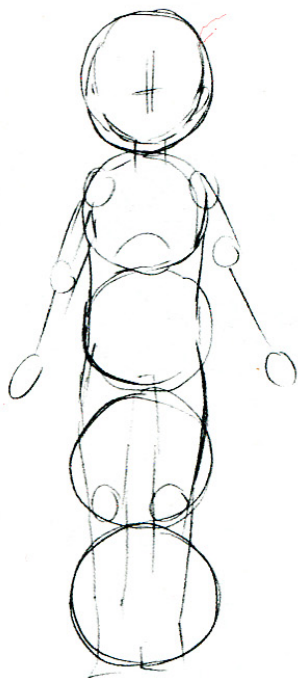
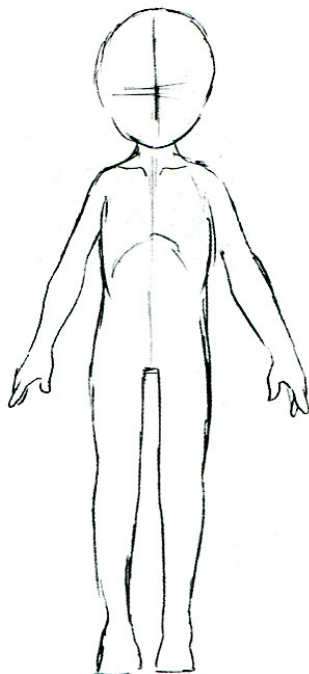
该时期被称为少女期，虽然体型基本接近成人的体型，但是四肢、胸部和臀部还在发育。身体约6.8个头的高度，身高约150cm。

18岁

即将进入成人期，胸部和臀部等体现女性特点的身体部位基本发育完全。身体大约7个头的高度，身高约160cm。

25岁

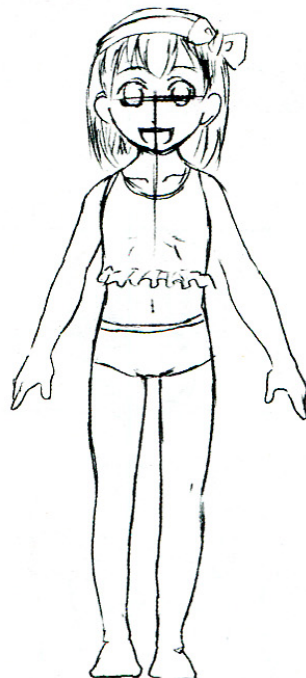
与18岁相比，体态更加均匀，是最具女性美、最成熟的体型。

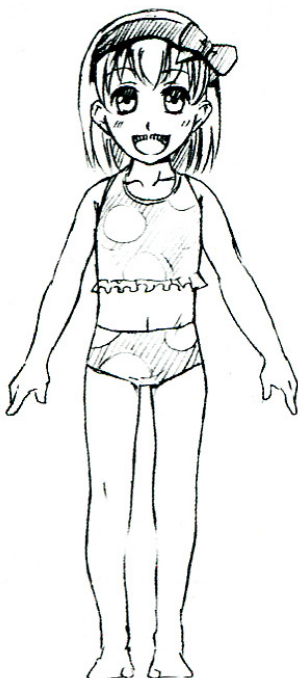
描绘步骤

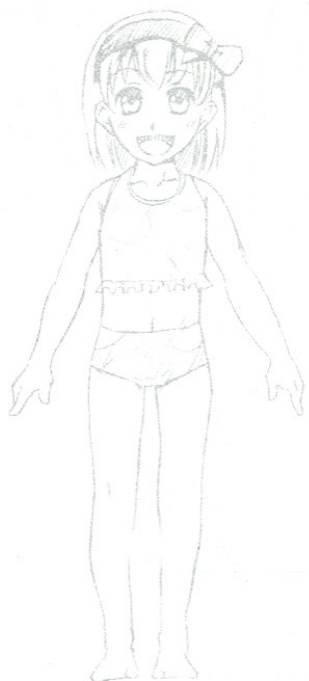
●6岁

1.画出基本线条

画出5个头部大小的圆，并确定躯干和四肢关节的大致位置。

2.整理身体轮廓

根据四肢的位置，整理身体的轮廓。

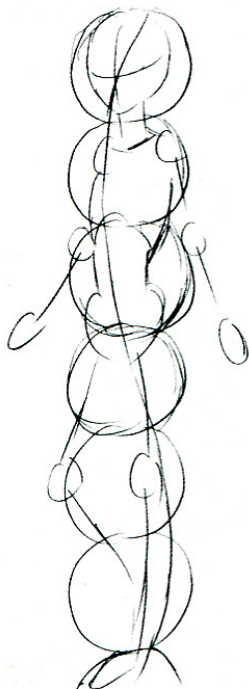
3.描绘身体各个部位

五官和泳衣。注意要表现出6岁儿童的感觉。

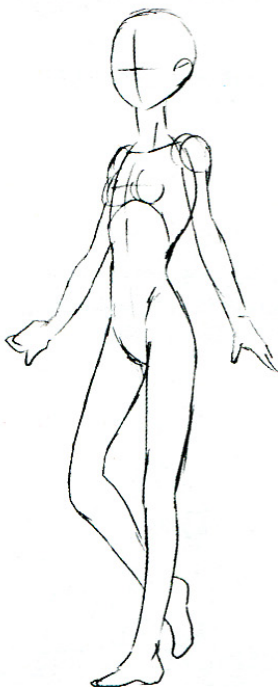
4.完成

补充细节，添加泳衣的花纹图案，完成绘画。

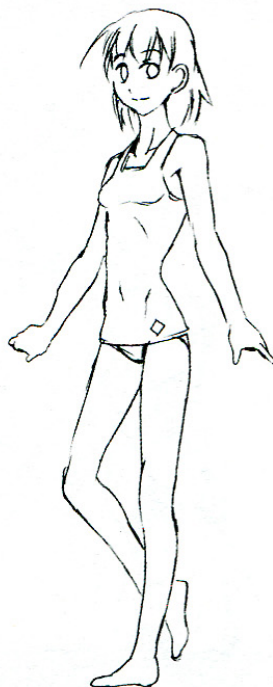
试着画一画

自我检查

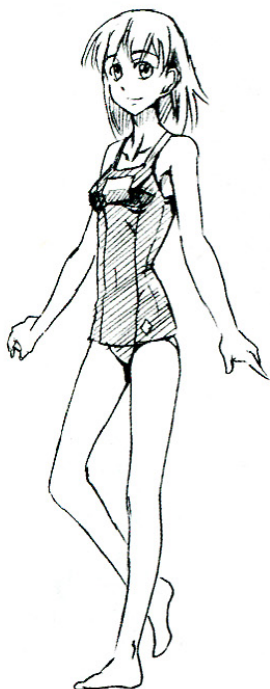
- □ 身体是5个头大小吗?
- □ 表现出小孩子矮胖的体型了吗?

●15岁

1.画出基本线条

画出6.8个头部大小的圆，并确定躯干和四肢关节的大致位置。

2.整理身体轮廓

根据四肢的位置，整理身体的轮廓。乳房可以直接在胸脯稍作描绘，臀部不要画得太突出。

3.描绘身体各个部分

结合身体的线条添加简单的泳衣。不要考虑泳衣的厚度，直接进行描绘。

4.完成

补充细节，给泳衣添加颜色。

试着画一画

自我检查

- 6.8个头长的身体比例协调好了吗?
- 胸部和臀部有没有画得太过突出?

如何描绘不同体型的女性

根据脂肪的多少，女性的体型会有很多变化，我们需要了解不同体型的表现方法。

3种体型

女性的体型大致分为标准、偏瘦、偏胖3种，下面分别来掌握3种体型的不同特征。

苗条体型

锁骨比较突出。

胸部较小，隐约可以看到部分肋骨。

腰非常细。

骨盆突出。

标准体型

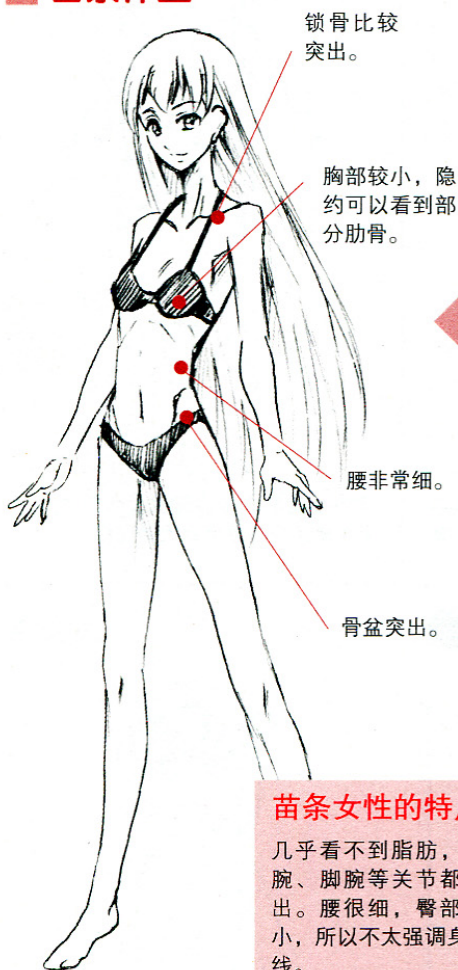
身体比例协调的标准体型。既能体现女性身体的曲线美，又没有多余脂肪。

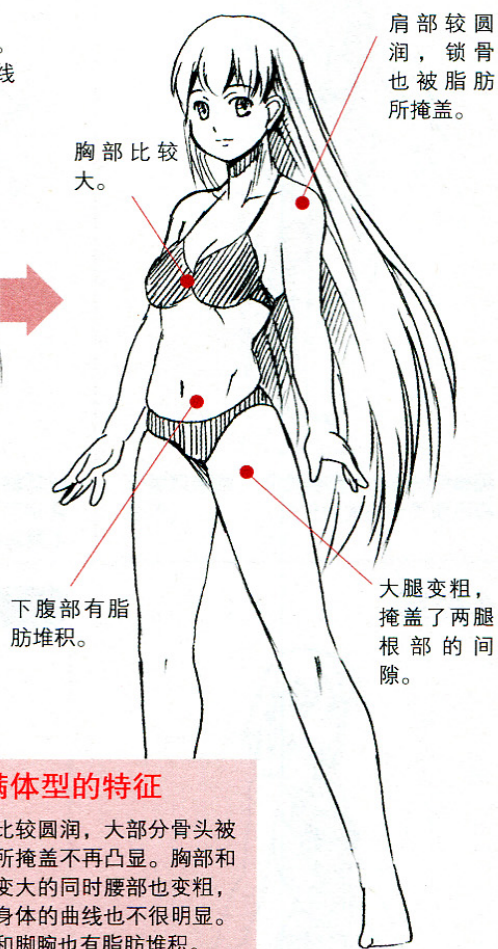
丰满体型

肩部较圆润，锁骨也被脂肪所掩盖。

胸部比较大。

下腹部有脂肪堆积。

大腿变粗，掩盖了两腿根部的间隙。

苗条女性的特点

几乎看不到脂肪，肩、手腕、脚腕等关节都比较突出。腰很细，臀部也比较小，所以不太强调身体的曲线。

丰满体型的特征

身体比较圆润，大部分骨头被脂肪所掩盖不再凸显。胸部和臀部变大的同时腰部也变粗，所以身体的曲线也不很明显。手腕和脚腕也有脂肪堆积。

要点

特殊体型

实际生活中基本不存在的体型，在漫画中却并不显得不自然，反而更凸显个性。

丰满

身材苗条而胸部很大的女性。臀部和腰部都比较细小，只有胸部很大的体型。

女战士

巨大的身材，超大的胸部，凸显一种野性的美。

魔鬼身材

胸部和臀部都很大，但腰很细，拥有十足的曲线美。

如何画丰满的体型

参考前面所讲的身体的描绘方法，注意整体线条要画得圆润丰满。下腹部的脂肪堆积在泳衣上方。

试着画一画

自我检查

- 关节没有突出吧?
- 腰部画粗了吗?

如何画曲线身材

减肥成功的丰满女性，胸部和臀部不变，其他部位的脂肪被削去。

试着画一画

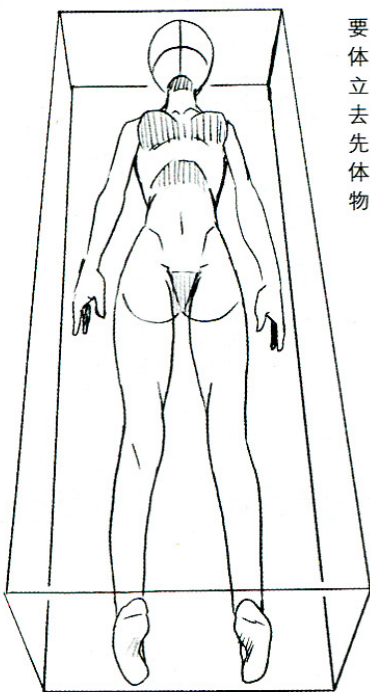
自我检查

- 胸部和臀部画大了吗?
- 有没有强调腰部的曲线?

仰视和俯视角度身体的画法

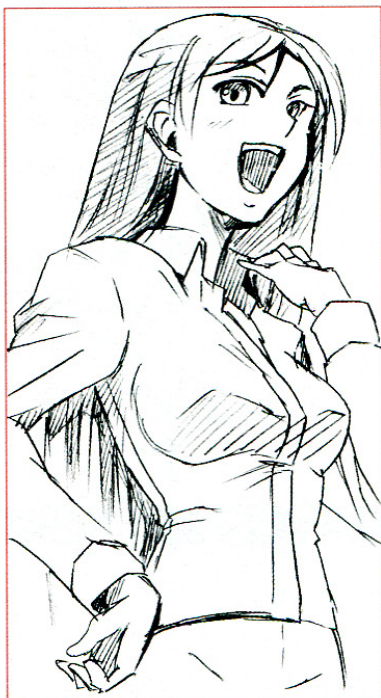
变换角度可以改变体态，从而表现人物的动作。

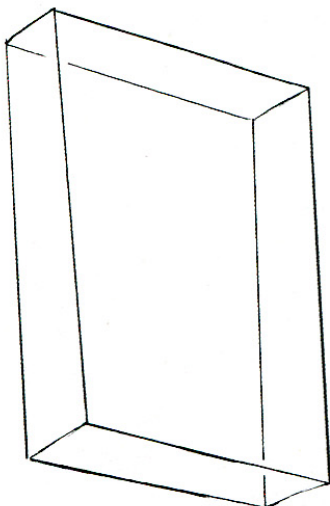
仰视角度身体的画法

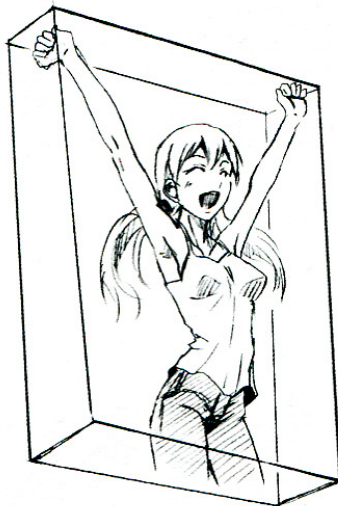
掌握从下往上角度身体的画法。

要想画出不同角度下富有立体感的身体，可以先画一个立方体模型，再把人物放进去。画仰视的身体时，可以先画出从下往上角度的立方体，然后再描绘里面的人物。

实际应用

大笑

从仰视的角度描写大笑的神态，可以更加强调表现人物的情绪。

描绘步骤

1.画出立方体

下底面略大，上底面略小，可以表现出距离感。

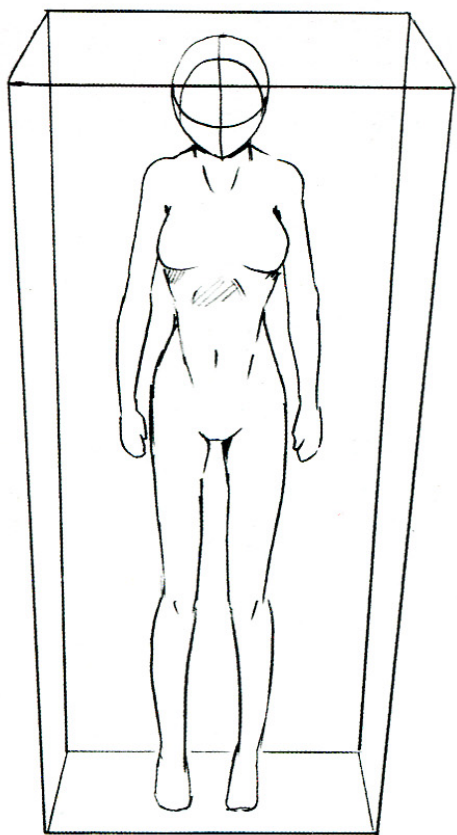
2.画出人物的身体

保证身体的中心线和立方体的纵向线，肩部和眼睛的水平线和立方体的横向线相平行。

试着画一画

自我检查

- 能看到下巴下面吗?
- 身体的中心线和立方体的纵向线平行吗?

俯视角度身体的画法

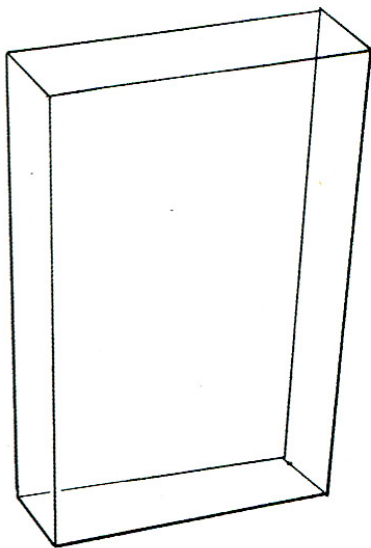
掌握从上往下角度身体的画法。

首先画出从上往下俯视的立方体，再将人物添加进去，即可画出俯视角度的身体。

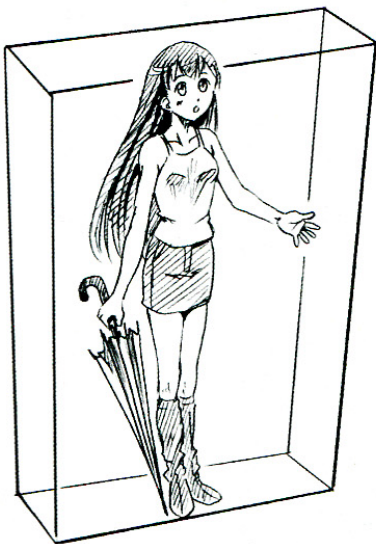
实际应用

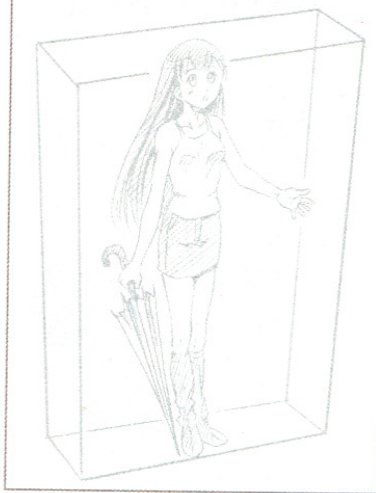
向上看

仿佛对方从上面看下来，很自然地表现俯瞰角度人物的体态。

描绘步骤

1.画出立方体

上底面略大，下底面略小，可以表现出距离感。

2.画出人物的身体

保证立方体的横纵向棱线和人体的横纵十字线条平行。俯视时人物锁骨略为突出。

试着画一画

自我检查

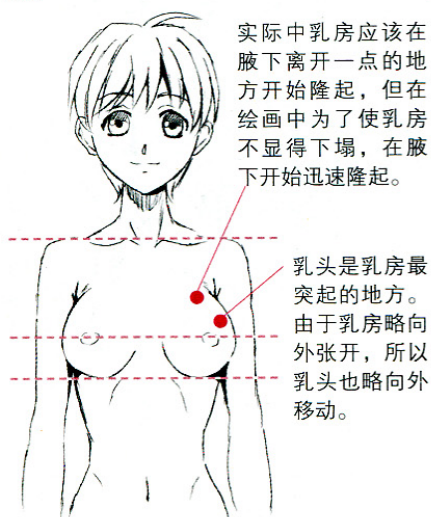
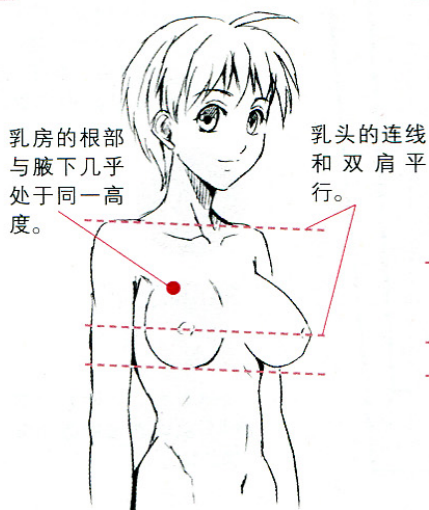
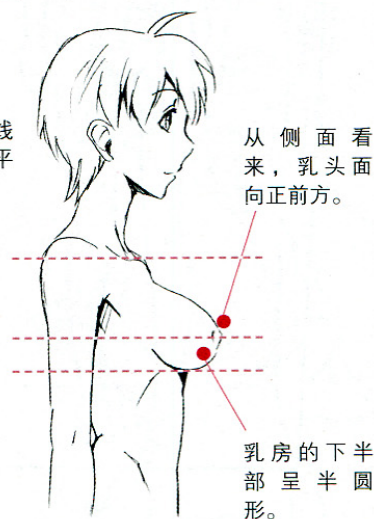
- 能清晰地看到锁骨吗？
- 眼睛和双肩与立方体的横向棱线相平行吗？

如何描绘不同形状的女性乳房

最能体现女性美的就是胸部，乳房的大小和形状的不同所体现的特征也会有很大不同。

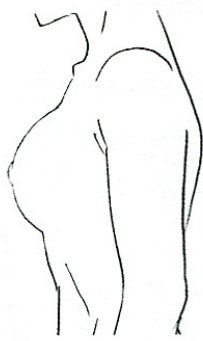
乳房的位置

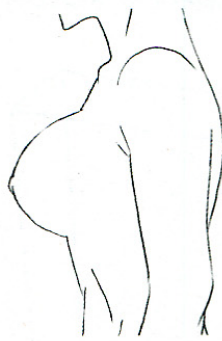
掌握乳房的正确位置。

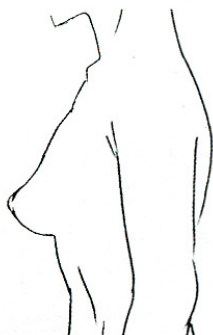
正面

斜侧面

侧面

不同形状的乳房

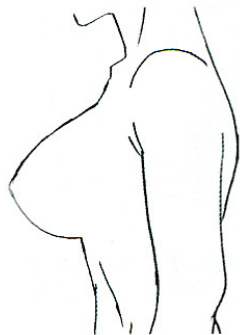
乳房的形状因人而异，这里我们介绍最具代表性的6种类型。

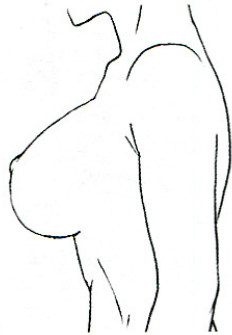
碟状

隆起的幅度不大，类似倒扣的碟子形状。

碗状

像碗倒扣的形状，是日本女性最普遍的一种形状。

半圆形

乳房的高度和宽度基本一致，是最理想的乳房形状。

三角形

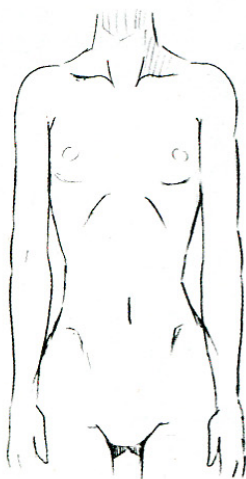
乳房上端线条有点下凹，欧美人居多。

圆锥形

乳房的高度比宽度要长，乳房比较突出。

吊钟状

乳房下垂，要画出向下的重垂感。

胸部的大小

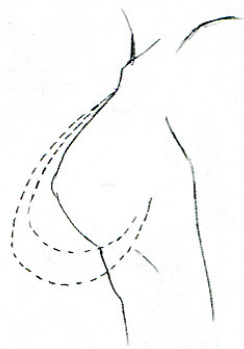
胸部大小不同会呈现不同的特征，要认真区别描绘。

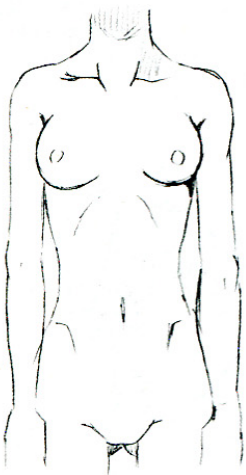
平胸

正面

由于乳房隆起的幅度很小，所以只画出外侧线条即可。

侧面

直接将胸脯的线条稍做突起即可。

要点 乳房根部的位置是一定的

乳房的大小变化，其根部的位置是不变的。

标准胸部

正面

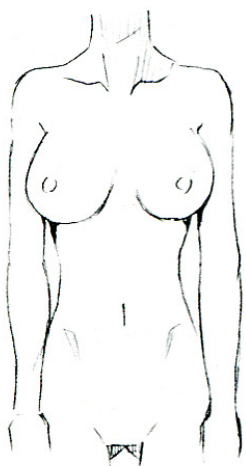
乳房的圆形线条要画到乳房下端，表现出隆起的感觉。

侧面

从腋下开始伸出，画一条C形的线条。

要点 从斜后方看到的乳房

乳房比较大时，从斜后方也可以看到一部分。

巨乳

正面

乳房外侧线条延伸到身体外侧，内侧线条要画到乳头上方。

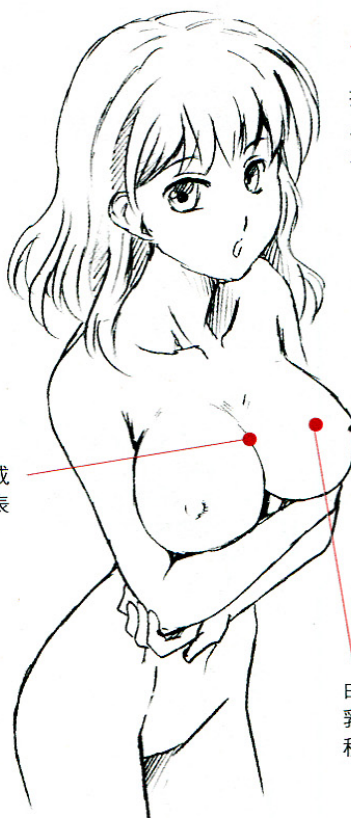
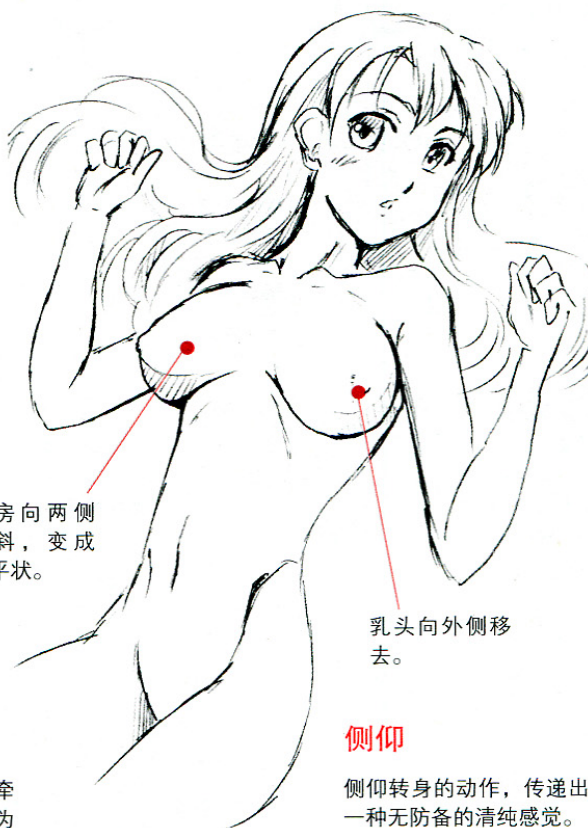
侧面

从胸脯到乳头间的高度增加，乳头的位置略下移。

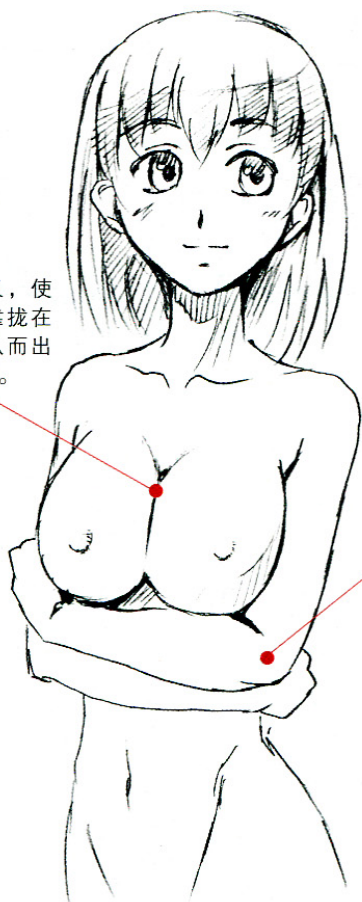
要点 向下姿势时的乳房

身体向前倾斜，受重力的影响乳房的形状会发生变化，乳头移至乳房根部的正下方。

凸显乳房的姿势集锦

强调胸部的各种姿势，可以突出强调女性的魅力。

交叉手臂

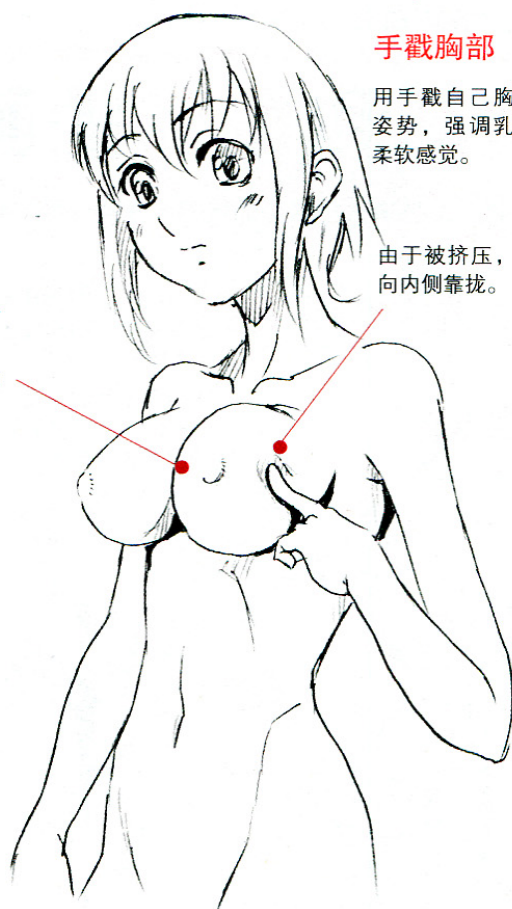
由于乳房的存在，所以女性常将手臂交叉在乳房下方。

手臂交叉，使得乳房靠拢在一起，从而出现了乳沟。

肘部的位置大概位于腰部。

手戳胸部

用手戳自己胸部的姿势，强调乳房的柔软感觉。

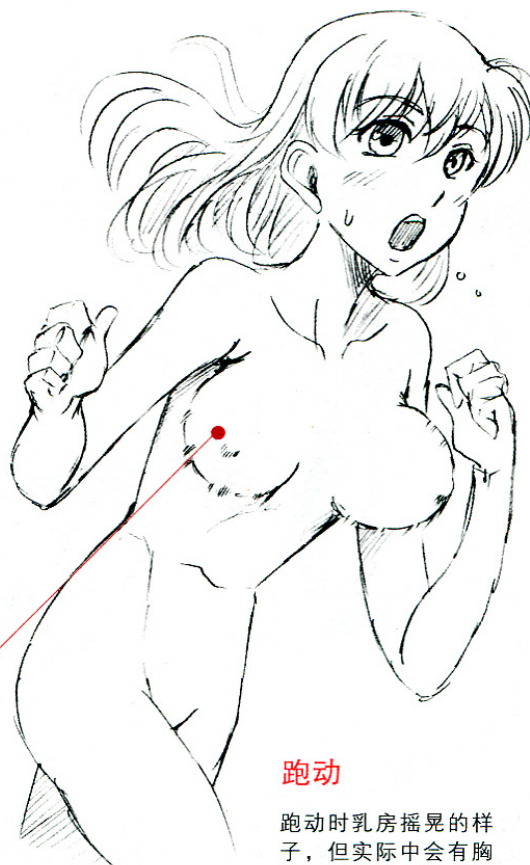
由于被挤压，乳房向内侧靠拢。

被手指戳的部位下凹。

伏在地面

伏在地面的俯卧姿势。乳房受到挤压。

由于地面的挤压，乳房的长度缩小，突出强调其圆润线条。

因为乳房内部无肌肉及骨骼支撑，所以会随着身体发生大幅摆动。

跑动

跑动时乳房摇晃的样子，但实际中会有胸罩的保护。

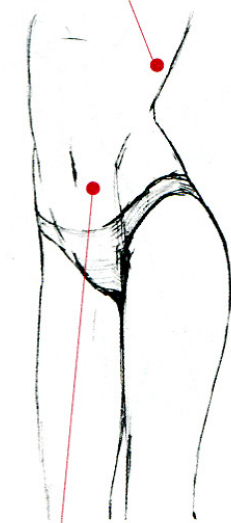
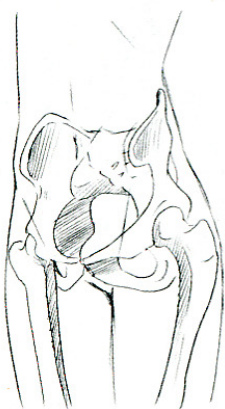
腰部和臀部的画法

了解位于身体中央的腰部的结构，并感受腰部和臀部的曲线。

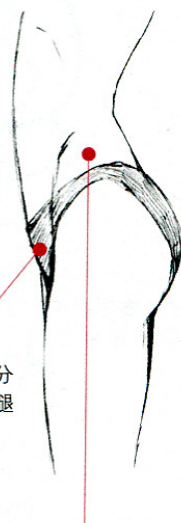
根据骨骼来描绘

腰部是连接身体上半身和下半身的重要部位，了解其结构有助于更准确地绘画。

斜侧面

臀部不仅横向突出，后面也突起，因此从斜侧面也可以看到其曲线。

腰部沿着骨盆上部开始膨大，大腿骨根部是其最宽的地方。

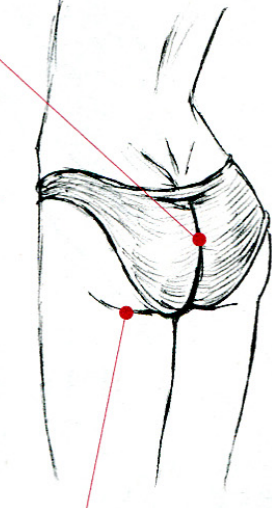
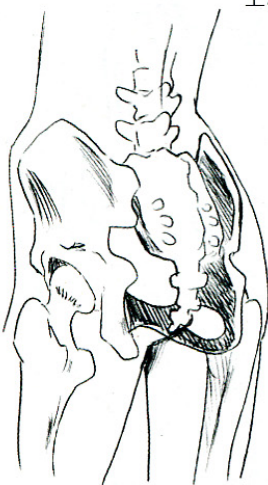
下腹部到胯间画出略膨起的立体线条。

侧面

胯裆仅部分隐藏在大腿间。

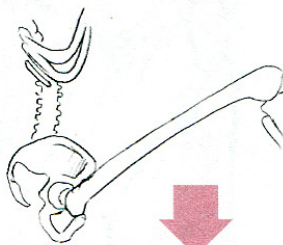
腰部到臀部间的线条要沿着背骨和尾骨的线条来画。

腿从骨盆的上端开始延伸，从侧面来看，腿显得比较长。

斜后方

臀沟位于背骨的延长线上。

从斜后方可以清楚地看到背骨和骨盆、骨盆和大腿骨的连接。

要表现臀部圆润的曲线美，在隆起的部位添加阴影可以增加立体感。

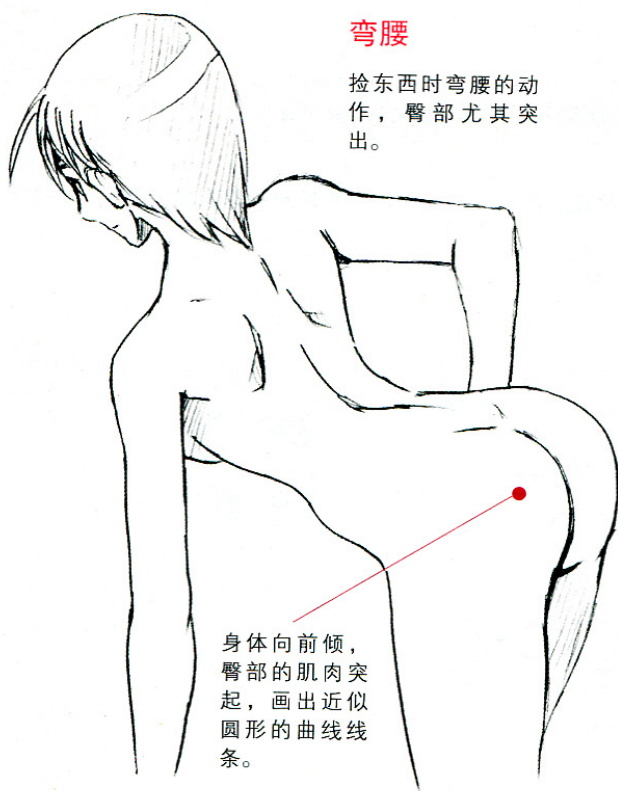
要点 坐着的动作

坐着时，背部肌肉伸展，大腿骨向前伸出，骨盆自身并不倾斜。

和地面接触的部分被压平，注意腿的动作并不是从下裆开始活动。

凸显腰部和臀部的姿势集锦

富有曲线美感的腰部和臀部是凸显女性美的重要部位。

弯腰

捡东西时弯腰的动作，臀部尤其突出。

身体向前倾，臀部的肌肉突起，画出近似圆形的曲线线条。

抱膝而坐

体育课上经常抱膝而坐，从斜侧面的角度，臀部得以强调。

臀部到大腿形成U字型线条。

伏在地上

趴着的睡姿，得以强调腰部和臀部的曲线。

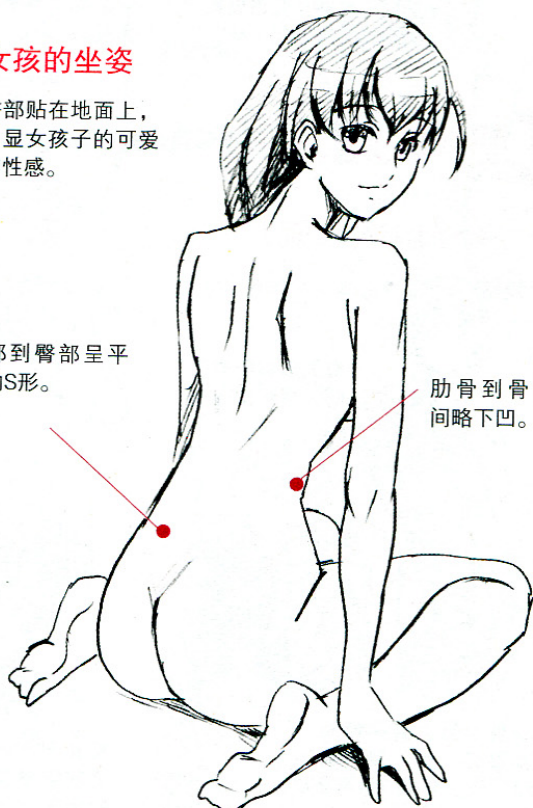
背部下凹，腰部显得很细。

着重画出臀部和大腿的分界线，可以增加立体感。

女孩的坐姿

臀部贴在地面上，凸显女孩子的可爱和性感。

腰部到臀部呈平缓的S形。

肋骨到骨盆间略下凹。

手和胳膊的画法

手臂可以做出各种动作，其结构也很复杂。了解手臂的构造有助于更自然地描绘。

胳膊的构造

根据手臂的伸展和弯曲以及手心的朝向，手臂的形状都会发生变化。注意认真记下每个细节。

手臂伸展

女孩手臂上肌肉不多，呈柔和细长的线条。

肘部是骨骼及肌肉聚集的地方，所以粗一些。

手心向下

从肘部到手腕，呈平缓的细长线条。

手心向前

大拇指一侧的肘部向外凸起。

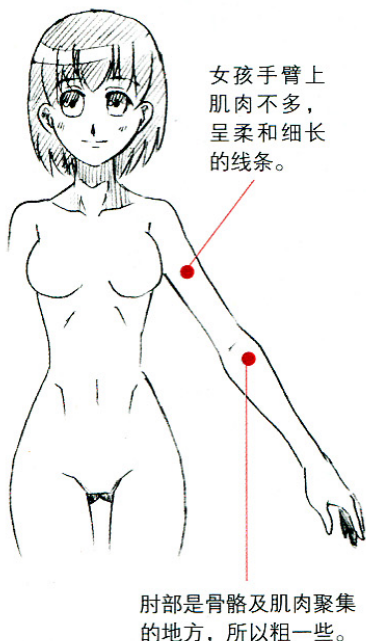
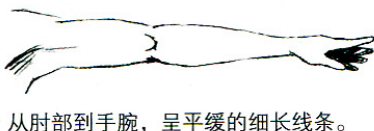
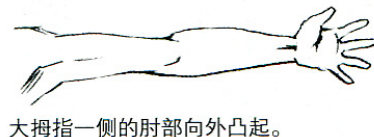
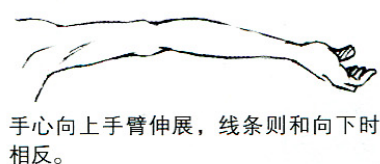
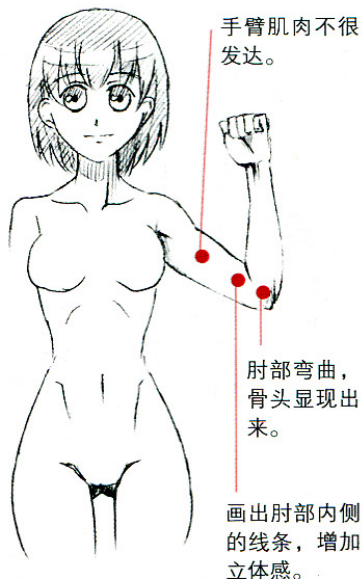
手心向上

手心向上手臂伸展，线条则和向下时相反。

手臂弯曲

手臂肌肉不很发达。

肘部弯曲，骨头显现出来。

画出肘部内侧的线条，增加立体感。

胳膊的活动

手臂活动连带着锁骨和肩胛骨一起活动。

手臂上抬（正面）

肩关节和肌肉活动，肩部向上凸起。

锁骨上抬，肩胛骨向外展开，另一侧肩稍稍下拉。

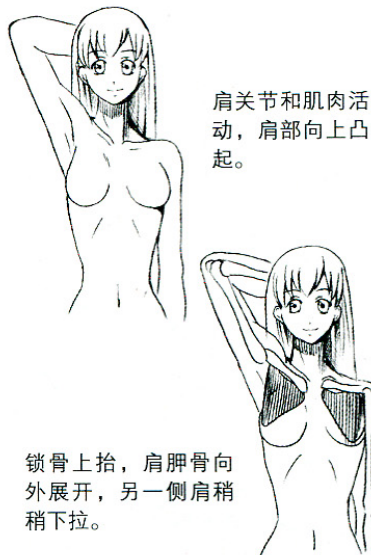
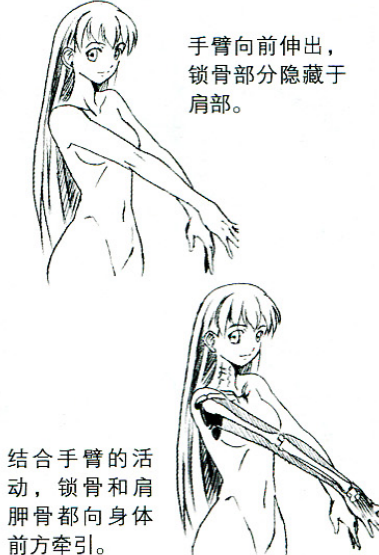
手臂上抬（背面）

肩胛骨向外展开，背部右侧一端凸起。

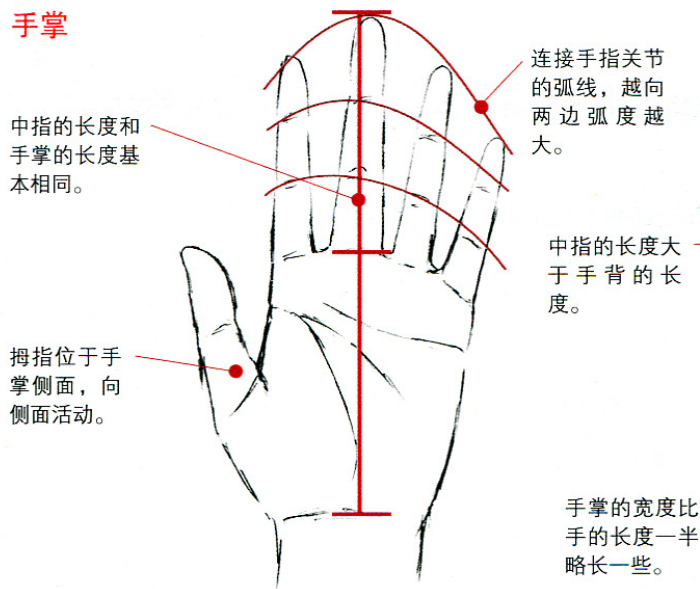
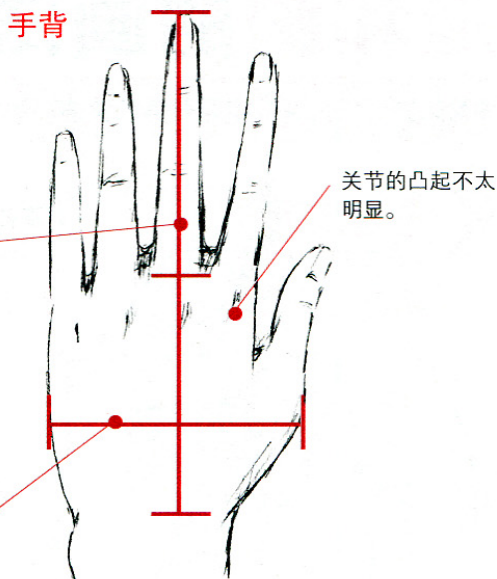
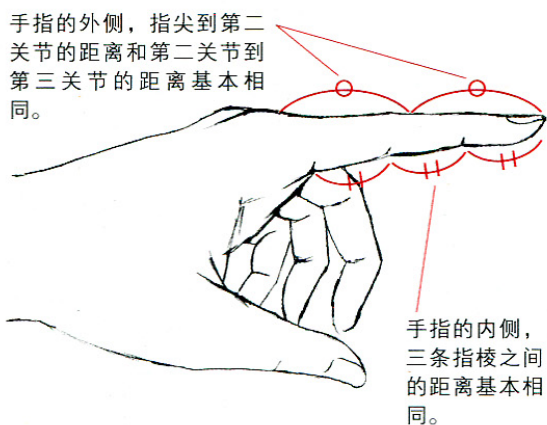
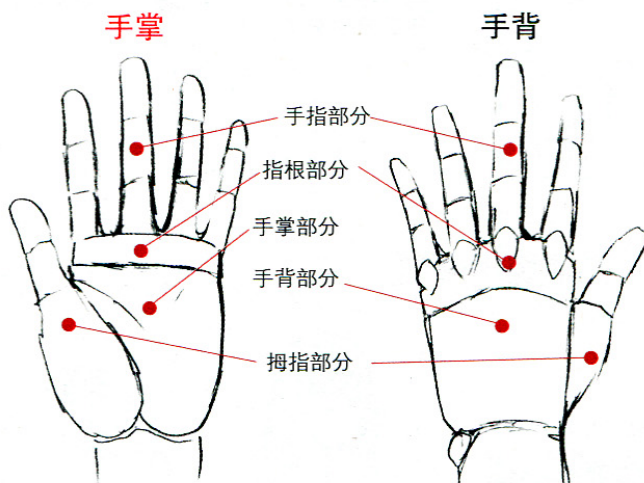
肩关节和肩胛骨的活动影响轮廓线条的变化。

手臂向前伸出

手臂向前伸出，锁骨部分隐藏于肩部。

结合手臂的活动，锁骨和肩胛骨都向身体前方牵引。

手的结构

要画出结构复杂的手，是尤其需要下功夫的，需要认真记下每个细节，最好研究一下自己的手再画，效果更佳。

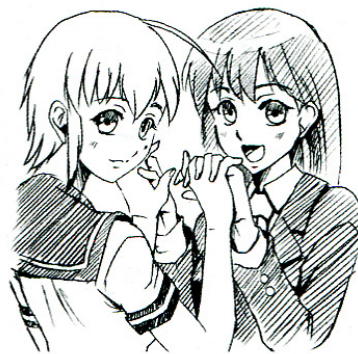
手的基本构造

了解手各部分的组成，以及各部分的活动和位置关系，就可以画出手的各种复杂的姿势。

手的动作

拿

东西用双手托着，尤其能表现女孩的特点。

捏

拿手抓小东西时，用中指和拇指夹着，食指活动，极具女性魅力。

握手

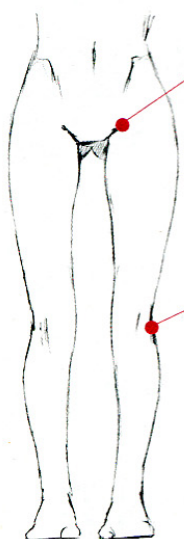
握手的动作可以是握自己的手，也可以是和别人握手。

腿和脚的画法

漂亮的腿可以为女性增添整体的美感。经常需要对脚进行描绘，因此记下脚的各个细节很重要。

腿的构造

了解腿各个方向的线条，就可以画出漂亮的腿型。

正面

大腿根离胯裆要保留一点空隙。

膝盖部分要稍微向内凹。腿画得稍微内八字，更显女性化。

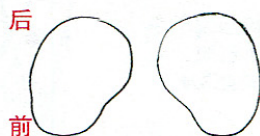
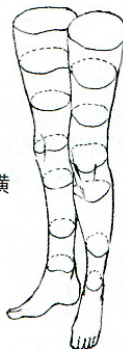
侧面

大腿线条从臀部到膝盖逐渐变细。

从膝盖到脚腕，腿肚部分稍稍鼓起。

后面

画出膝盖内侧的肌肉线条，会显得更加生动。

腿的横截面

从上面看来，大腿纵向较长，横向较短，且腿内侧略内凹。

腿越往下，横截面越小。

凸显腿的姿势

腿交叉

该姿势尤其能凸显成熟女性的性感。

脚背伸直，更显女性化。

伸腿

传递出心情舒缓、放松愉快的氛围。镜头远近感使腿看起来很长。

脚趾向后收拢，这样更显女性化。

单脚撑地，用脚跟支撑臀部。

单腿下蹲

大腿和小腿肚合在一起，常来表现出柔弱失落的样子。

脚的构造

不少画面中都会有赤脚的场景。要画出很自然的脚，就要掌握脚各个细节的画法。

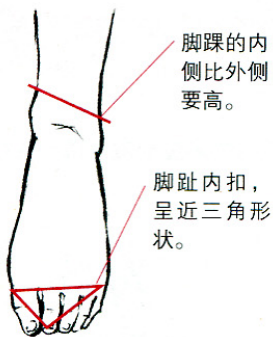
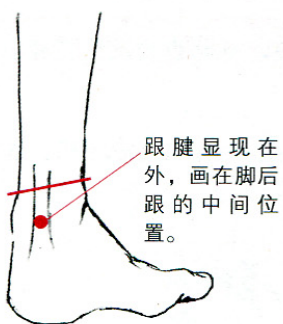
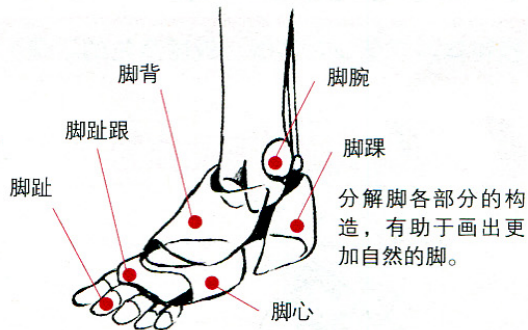
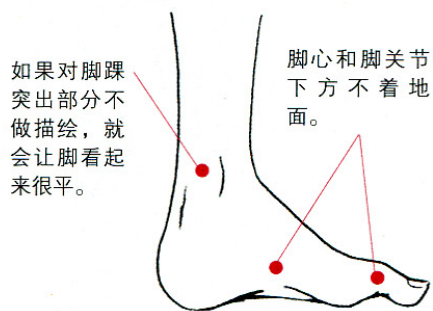
正面

背面

脚的基本构造

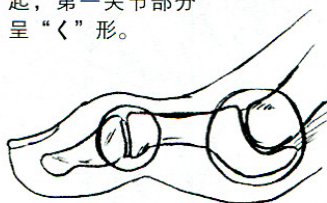
分解脚各部分的构造，有助于画出更加自然的脚。

侧面

如果对脚踝突出部分不做描绘，就会让脚看起来很平。

脚心和脚关节下方不着地面。

脚底

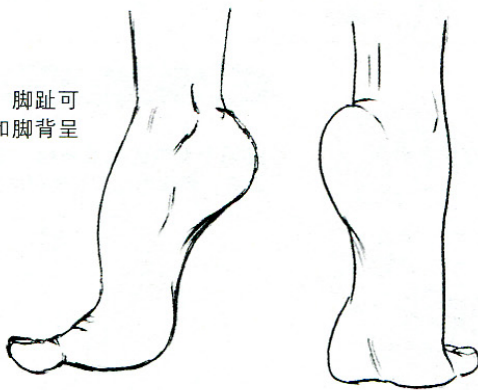
脚趾的构造

第二关节部分凸起，第一关节部分呈“く”形。

脚的活动

脚背弯曲

脚腕可以弯曲到和腿呈90度角。

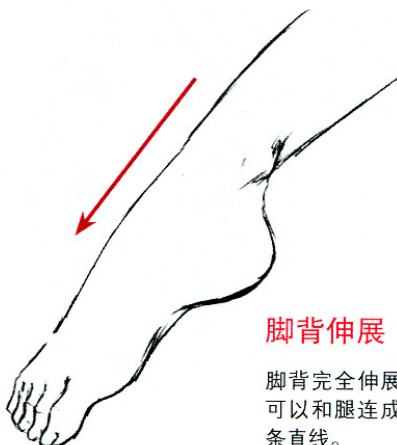
踮脚尖

踮起脚尖，脚趾可以弯曲到和脚背呈90度角。

从背面看来，脚心由于用力线条变细，脚拇指的第二关节的凸起部分要强调描写。

脚背伸展

脚背完全伸展，可以和腿连成一条直线。

脚趾内扣

脚趾内扣，使得脚底整体呈凸起的圆滑线条。

脚趾打开

脚趾打开来，脚底呈现凹下的线条，脚拇指的第二关节部分尤其突出。

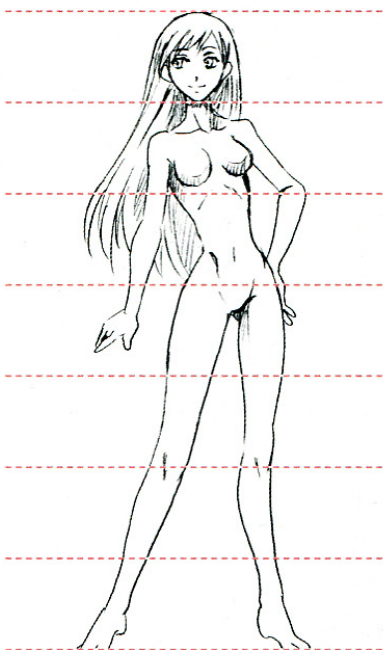
如何描绘不同身高的人物

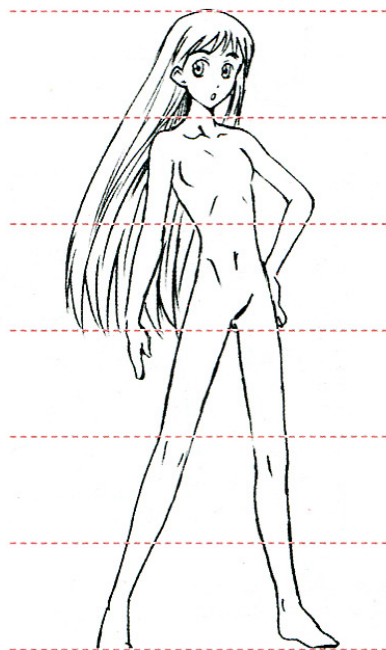
模特体型或是幼儿体型，根据角色的不同个性，身高也会发生变化。

头部和身体的比例

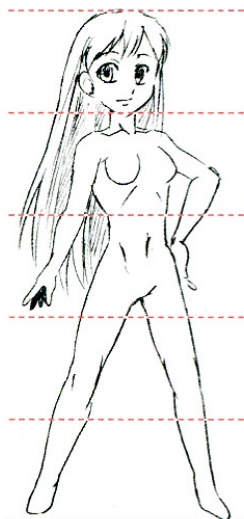
头部和身体的比例不同，角色呈现出的感觉会发生很大变化。

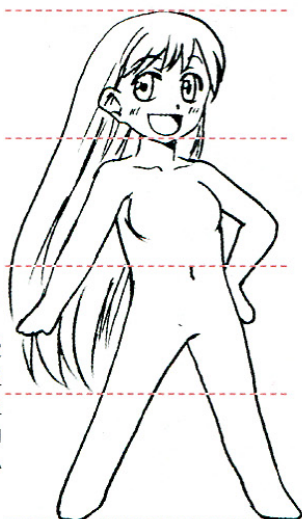
头身比例1：8

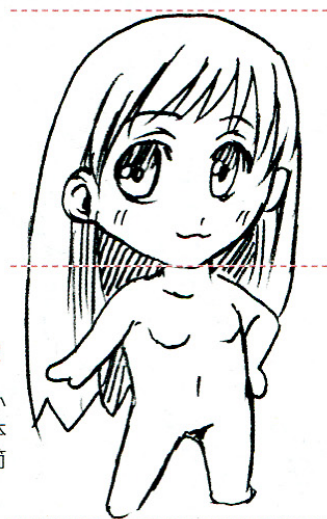
超级模特的身材，身高接近170cm，脸会显得非常瘦小。

头身比例1：7

漫画中女性的标准身材，身高165cm左右，是女性比例非常好的体型。

头身比例1：6

背部比较短小， 曲线感不强的少女体型。身高一般都不满150cm。

卡通化的角色

头身比例1:5

多用来描述可爱的女孩，头部显得较大，身体显得较小，身体的宽度和头部大小基本相同。

头身比例1:4

更加卡通化的角色，不用对身体做细致描绘，画出圆滑的线条即可。

头身比例1:2

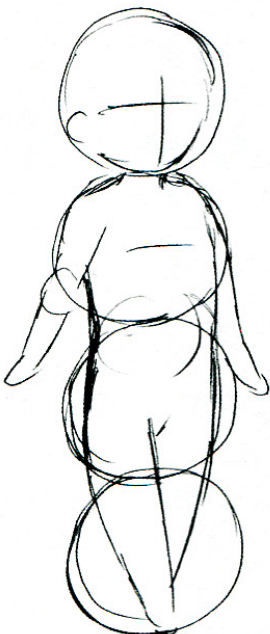
超级卡通化的小矮人形象，身体的结构几乎被简化掉。

描绘步骤

●卡通人物（头身比例1：4）

1.画出基本线条

首先决定头的大小，依次画出4个同样大小的圆圈。

2.修整轮廓

大致画出肢体轮廓，并确定手脚的位置。上半身和下半身分别为1.5个头大小。

3.具体描绘身体各部分

画出五官、头发以及人物的水手服。可以将眼睛画得较大，更加强调卡通的效果。

4.完成

补充各个细节，清除多余线条，完成绘画。

试着画一画

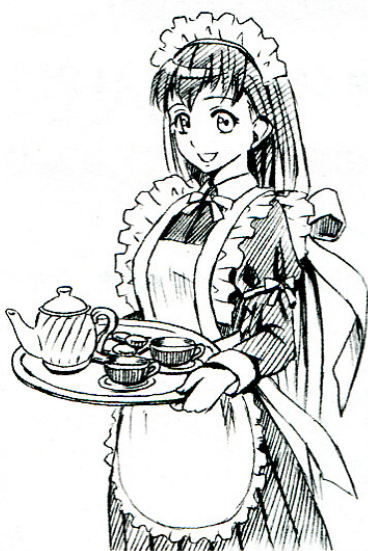
描绘卡通人物时的注意事项

描绘卡通人物，要特别强调人物的可爱。不需要严格做到左右对称，也不需要仔细考虑身体的比例。画出自己认为可以表现可爱的比例即可。

自我检查

- 眼睛画得大吗？
- 身体线条圆滑吗？

Tea Break

如何描绘女性的身体

怎样才算女性化，视不同情况而变化。例如，女人在男人堆里，即使稍微有点肌肉，但看起来还是很女性化。（笑）

但是，女性的身体有“瘦小”“柔软”“丰满”三个特点。

瘦小指的是，女性的胳膊、头、手腕和脚腕以及关节和肌肉都比男性要显得单薄和瘦小。相比男性的魁梧，女性给人较瘦弱的印象。

柔软不仅指胸部和臀部，女性整体给人圆润丰满的感觉。女性的筋和骨没有男性那么突出。腋下到腰部，臀部以及大腿，如果能画出这些部位的美丽曲线，就能很好地表现女性的特点。

说到丰满，似乎和前面说的“瘦小”相冲突，但是女性的身体正是因为适度的脂肪而更有魅力。

腰部和臀部、大腿等吸引男性的部分，一定要适当地添加点脂肪感。

掌握了这个比例，就可以画出不同年龄的女性，也是画“可爱女孩身体”的基本要素。

另外，男性和女性的骨骼也有很大不同，拥有生育能力的女性的骨盆比男性要宽，头盖骨比男性要圆要小，整体骨骼比男性要瘦小。

在了解女性的骨骼和肌肉特点的基础上，就可以描绘出具有女性特点的女性身体。另外再加上一些女性化的姿势动作，就更“可爱”了。

Part 4

女孩动作和姿势的画法

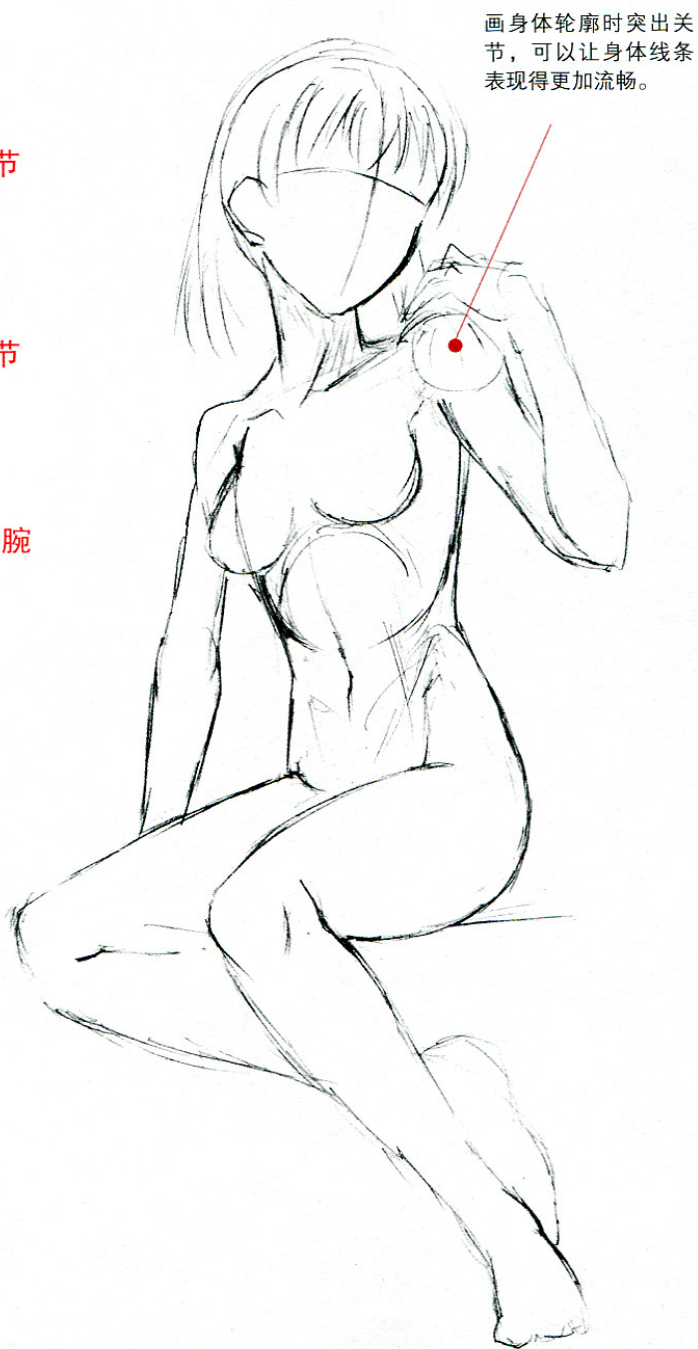
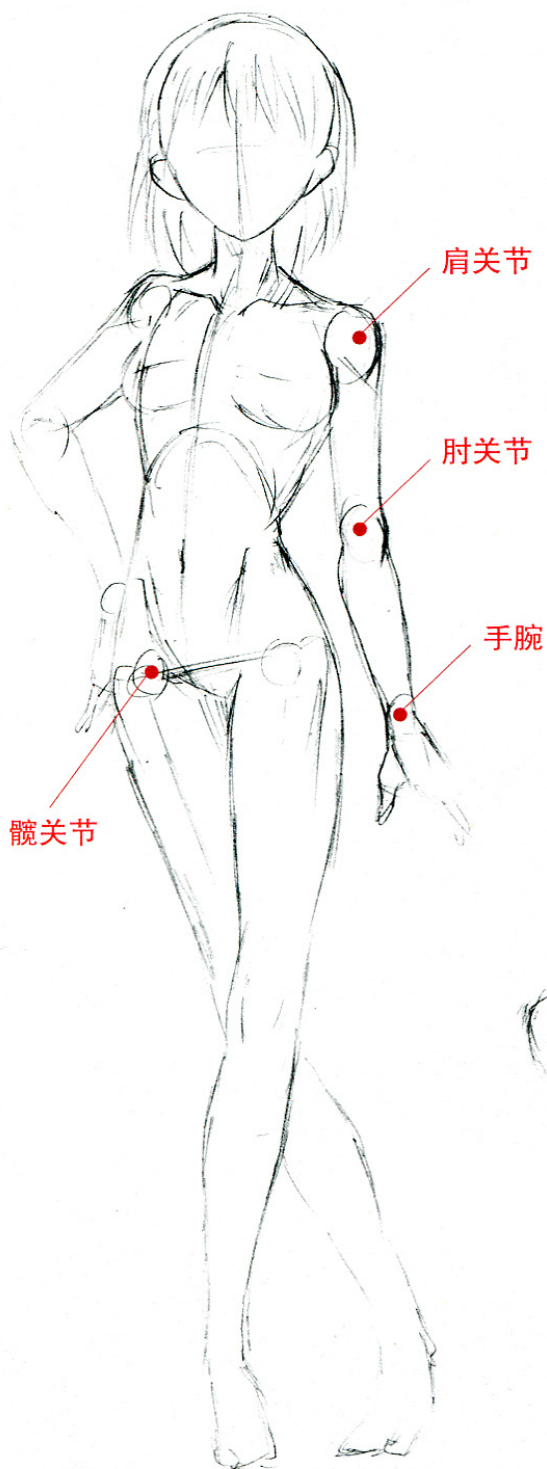
掌握了女孩动作和姿势的画法，

可以更好地表达角色的魅力，凸显人物的可爱和性感。

如何让人物生动起来

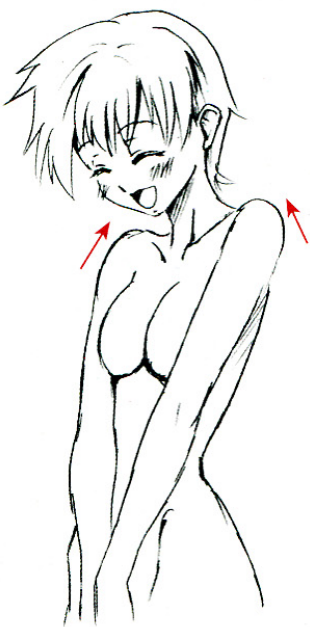
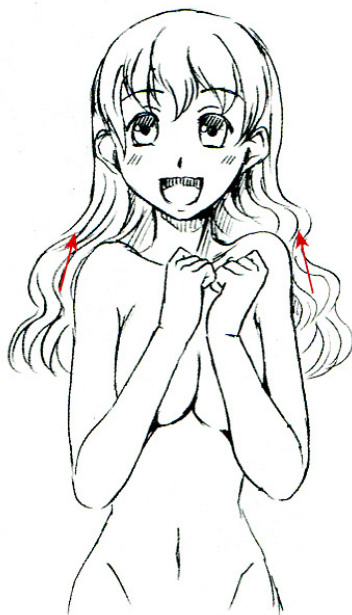
通过对人物关节、表情的刻画以及添加效果线条和声效图释，可以让人物更加栩栩如生。

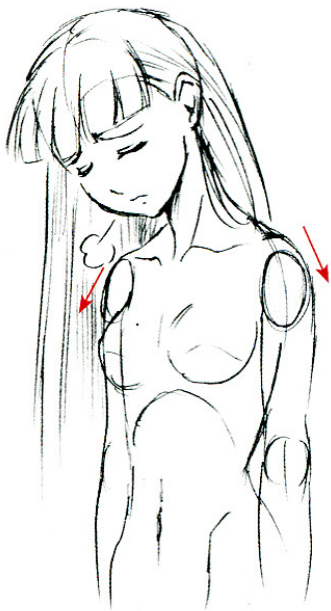
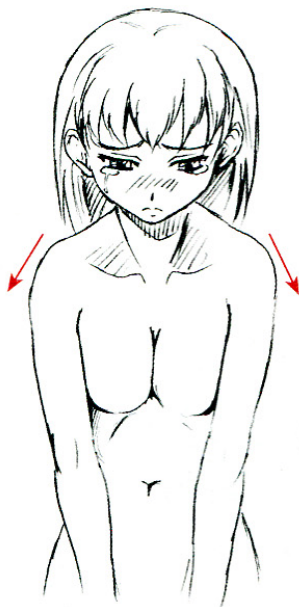
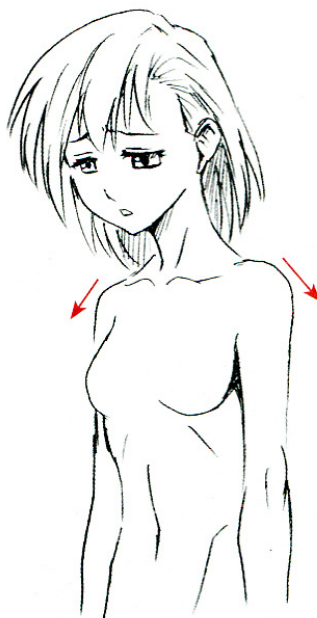
刻画关节

表现人物的动作一定要对关节进行描绘。把握好关节的位置就能将人物描写得更加生动。

双肩的活动和情感表达

除了通过面部表情外，通过身体也可以表达人物情绪。尤其通过双肩的上下活动对人物情绪的渲染起到了很大作用。

双肩上移

表达喜悦、高兴的心情或紧张、生气等情绪时，肩部上抬。

受到夸奖沾沾自喜时，微微颔首，肩部上扬。

为某事而兴奋或激动时也会表现为双肩上提。

双肩下垂

表达悲伤或失落的情绪时，容易表现为双肩下垂。当心情放松时，肩部也会微微低垂。

人物因为悲伤而落泪的样子，常表现为眉头紧锁，双肩向内扣并略向下垂。

图为受到惊吓，双肩下垂，有气无力的样子。

使用效果线条表现人物动作

配合表现动作效果的线条，可以起到强调的作用，让人物的动作更加生动。

图为手挥羽毛球拍扣球的动作。添加手腕和球拍的运动效果线条，可以强调动作的速度感。

即使身体活动不大，面部和肩部添加效果线条，可以形象地表现人物惊讶害怕的样子。

使用效果线条表现的动作

耳光

用效果线条表现挥手臂的动作，再添加表示声效的图释，强调人物动作的气势。

摇头

用交织的线条将两个头连接起来，形象地表现出摇头的动作，是漫画中特有的表现手法。

挥手

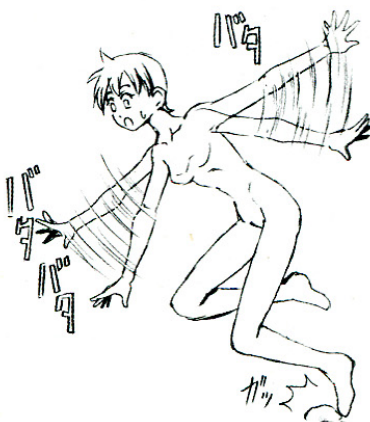
用交织的线条将两个手臂连接起来，形象地表现出挥手的动作。

使用音效图释表现人物动作

添加效果线条和音效图释，可以让人物动作效果表现得更加自然生动。

添加音效图释，更生动地表现挥拍的力度。

添加惊讶的音效图释，使人物害怕的样子表现得更加形象。

使用音效图释表现的动作

跌倒

被石头绊倒，张开手臂寻找平衡的样子，添加效果线条和音效图释使得动作表现得更加形象。

摇尾巴

使用效果线条和音效图释，让猫女摇尾巴的动作更加可爱形象。

女孩的各种动作

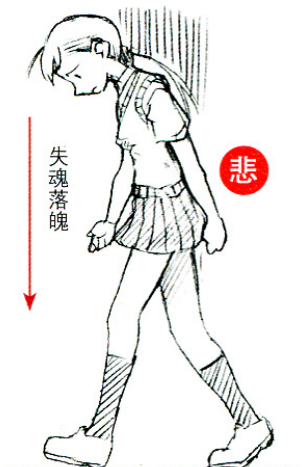
男性和女性的基本动作差别不大，下面介绍一下基本动作和具有女性特点的动作。

行走动作

行走的动作，经常出现在各种场景中，要抓住女性的特点来描绘。

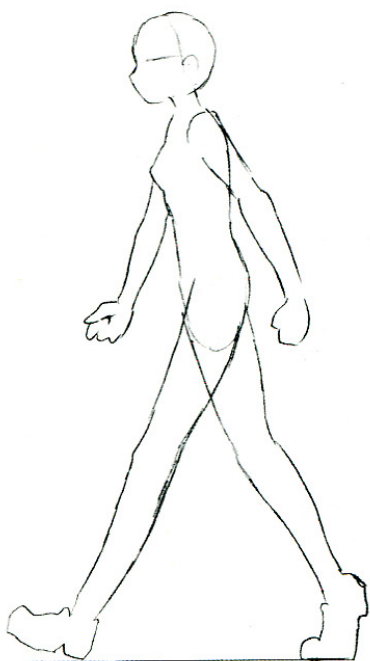
人物喜悦的情绪，通常要用全身来表现。通过跳跃的动作来表现人物狂喜的情绪。

与正常行走相比，上半身略向前倾，双肩突出，步幅也略加大。

走路方式和喜悦情绪时一样，突出飘飘然的感觉。甩开手臂的幅度略大些，更能表现人物的得意情绪。

步幅和上半身的比例和普通走路时一致，双肩略下垂来表现人物失落的情绪。

行走时，上半身略向前倾，视线伸向前方。

描绘步骤（行走）

1.画出大致轮廓

上半身略向前倾，绘出身体的线条。

2.整理轮廓

画出五官和衣服。

3.补充细节

补充五官和衣服的细节，画出头发的飘逸质感。

4.完成

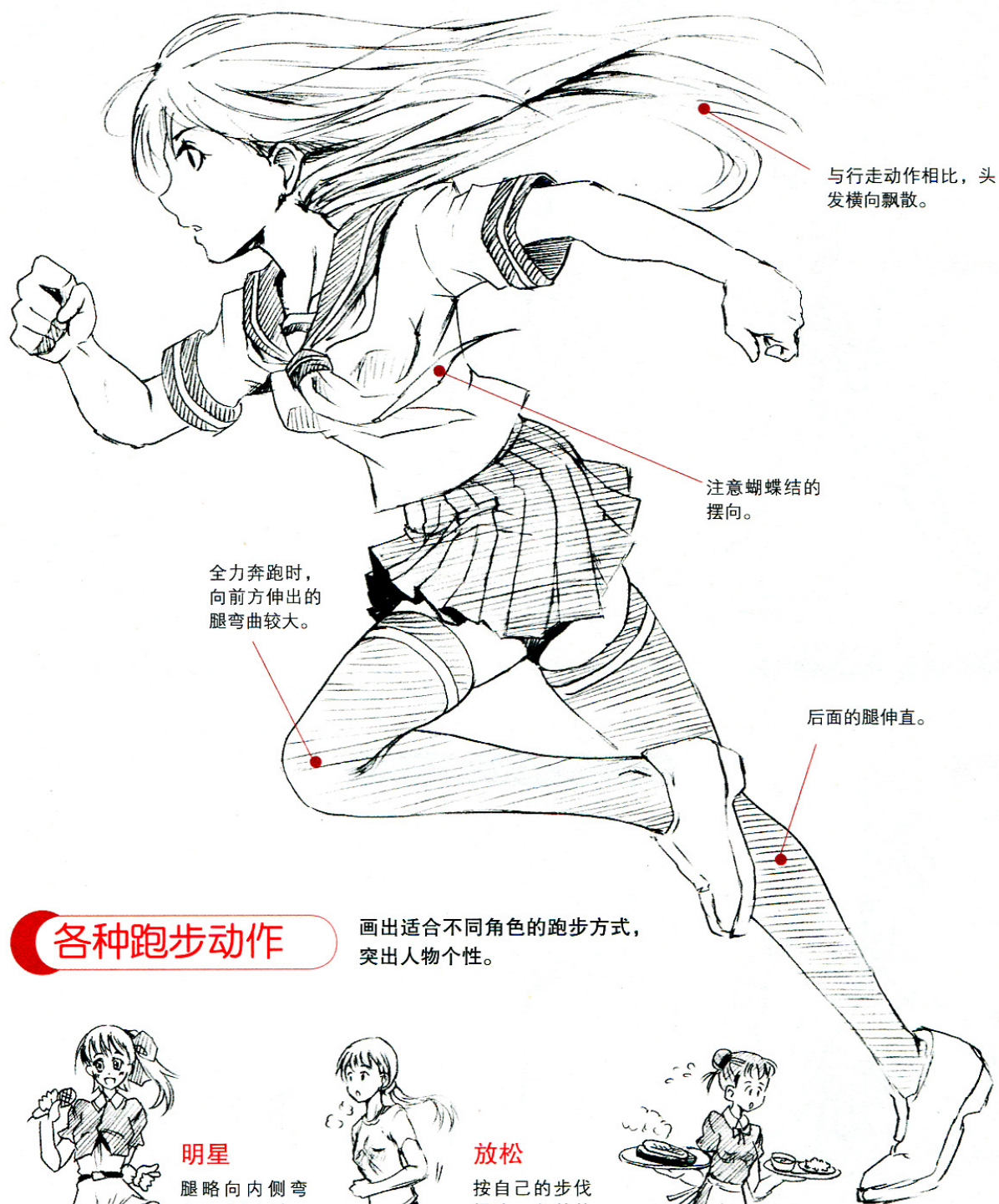
整理细节，完成绘画。

试着画一画

自我检查

- 上半身向前倾了吗？
- 头发飘逸质感表现出来了吗？
- 手臂摆动自然吗？
- 视线面向正前方吗？

跑步动作

跑步时身体的重心略向上提，注意手臂和腿的摆动方式。

各种跑步动作

画出适合不同角色的跑步方式，突出人物个性。

描绘步骤（跑步）

1.画出基本轮廓

上半身向前倾，向前伸出的腿要弯曲。

2.整理轮廓

整理五官和衣服的轮廓，注意表现头发的摆动方向。

3.补充细节

以五官和衣服为中心，补充各个细节。

4.完成

整理细节，完成绘画。

试着画一画

自我检查

- 画出头发和蝴蝶结飘逸的效果了吗?
- 上半身向前倾了吗?
- 向前伸出的腿弯曲了吗?
- 后面的腿伸展了吗?
- 手臂用劲摆动的感觉画出来了吗?

跳跃

漫画中常常出现可爱的跳起的动作。仔细揣摩动作细节，掌握绘方法。

用力跳起

兴奋的调动全身的神经向上跃起，这时不仅腿更弯曲，手臂也更加用力向上伸出。

描绘步骤（跳跃）

1.画出基本轮廓

离地面近的一条腿几乎笔直，另一条腿弯曲，表现强烈的动感。

2.整理轮廓

整理五官和衣服的轮廓，注意跃起时头发受重力影响下垂的感觉。

3.补充细节

以五官和衣服为中心，补充各个细节。眼睛要略向上扬。

4.完成

整理细节，完成绘画。

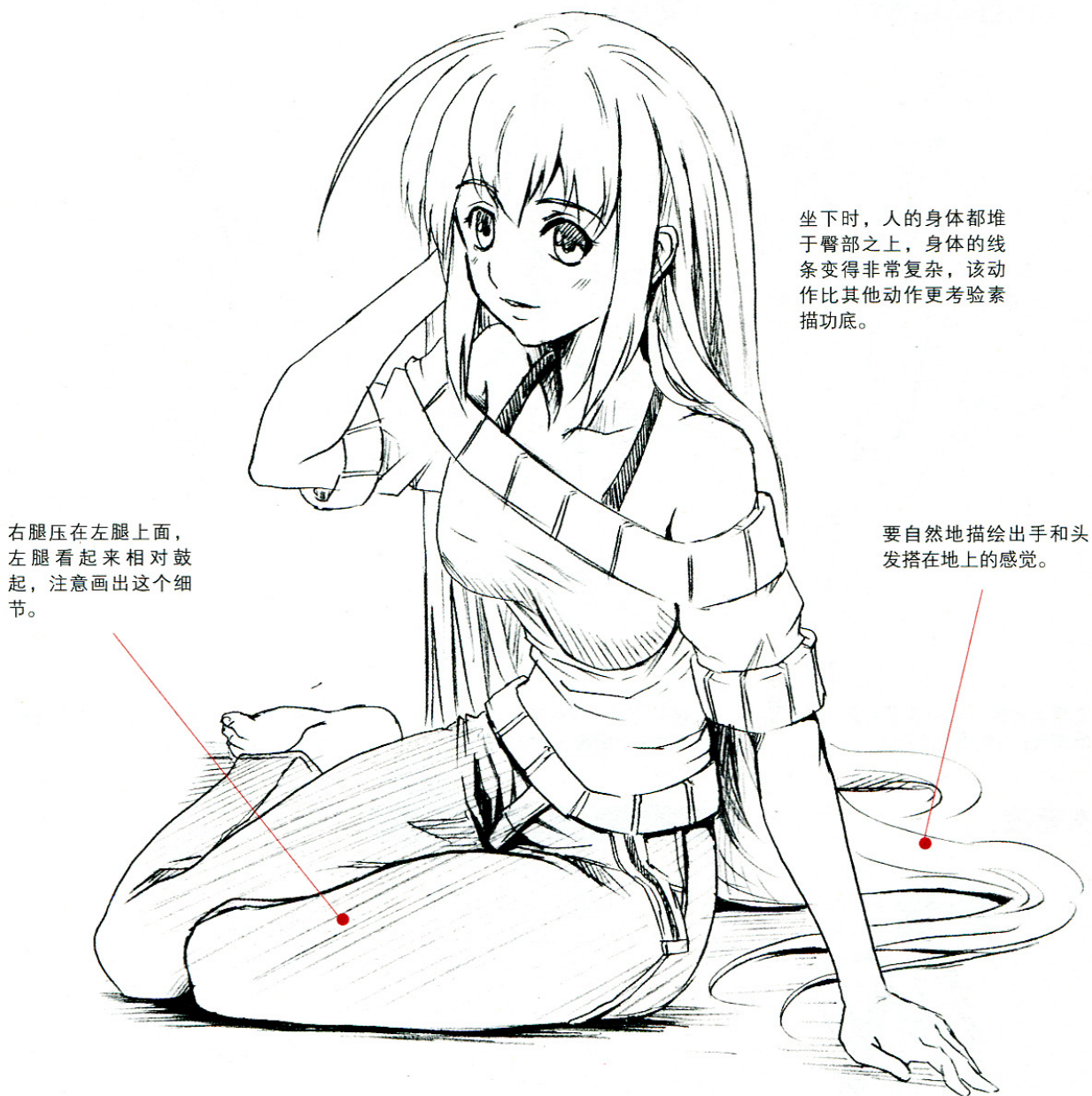
试着画一画

自我检查

- 离地面近的一条腿画笔直了吗?
- 表现出手臂摆动把握平衡的动作吗?
- 眼睛向上扬了吗?
- 发梢画出摆动的感觉了吗?

坐姿

坐姿有很多种类型，要了解不同人物的不同坐姿，区别描绘。

坐下时，人的身体都堆于臀部之上，身体的线条变得非常复杂，该动作比其他动作更考验素描功底。

右腿压在左腿上面，左腿看起来相对鼓起，注意画出这个细节。

要自然地描绘出手和头发搭在地上的感觉。

不同角色的坐姿

分别描绘出适合不同角色的坐姿，传达出角色特有的韵味。

正坐

略带女孩子气的正坐姿势。上半身直立，脚心露在外面。

盘腿坐

女性比男性的关节柔韧度好，髋关节也比较容易打开。双腿几乎满贴在地上，极富女性特点的坐姿。

抱膝而坐

体育课上，我们经常双手抱膝而坐，是非常女性化的一种坐姿。重点注意双腿要贴在一起。

睡姿

女性和男性睡姿的最大不同体现在胸部，绘画时要特别注意。

描绘步骤（睡姿）

1.画出基本轮廓

画出全身的基本轮廓，注意身体弯曲的线条。

2.整理轮廓

画出头发和衣服的轮廓，头发要画出垂在地上的感觉。

3.补充细节

以五官和衣服为中心，补充各个细节。

4.完成

整理细节，完成绘画。

试着画一画

自我检查

- 画出身体曲线轮廓了吗?
- 注意着地效果了吗?
- 添加阴影效果了吗?

各种运动姿势

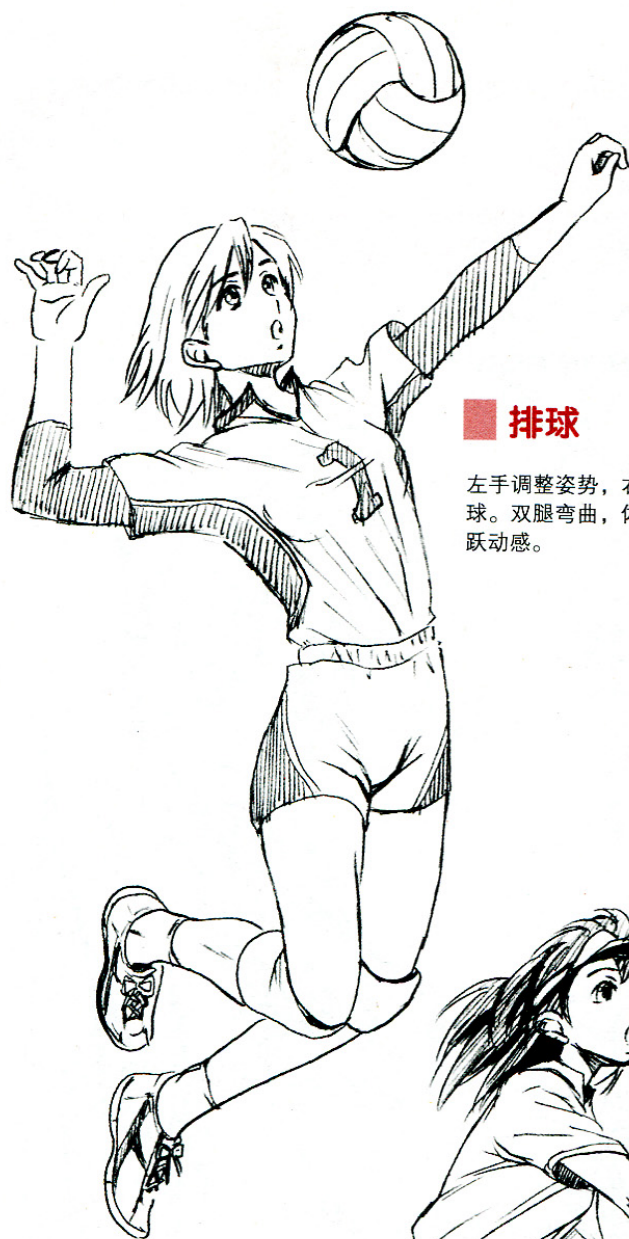
在这里我们举几个常见的运动姿势，讲述一下这些动作的特点。

游泳

为了生动地表达游泳的场景，需要对溅起的水花做描绘。另外，嘴因为呼吸，所以呈张开状态。

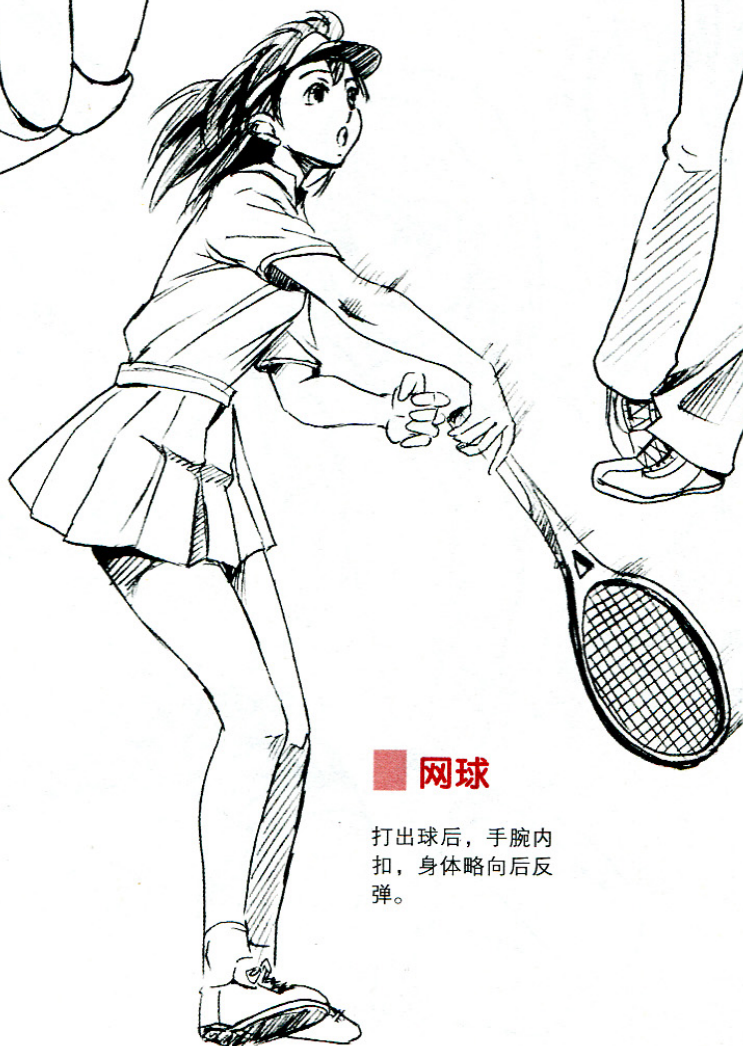
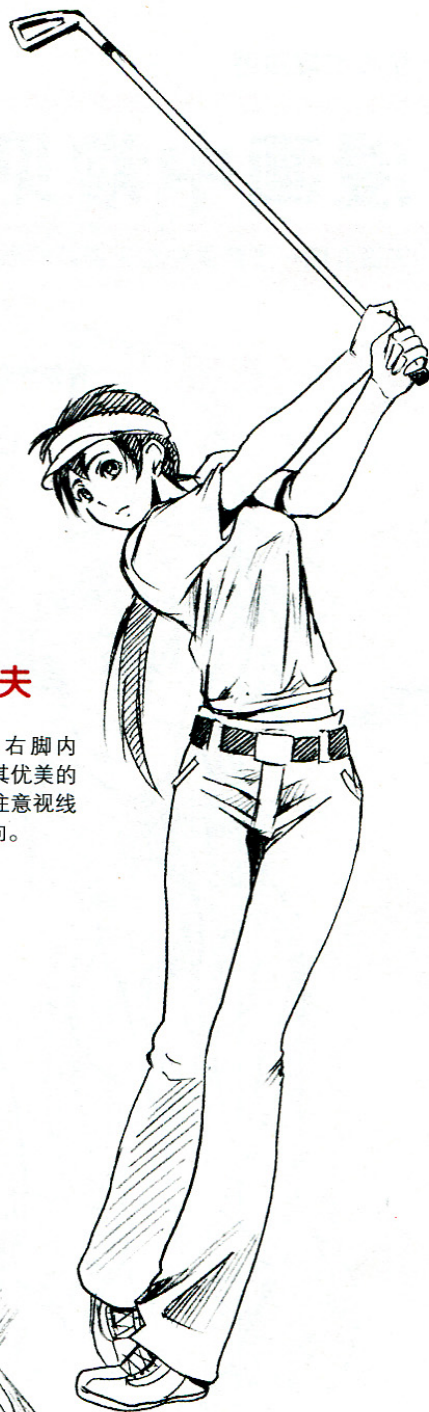
描写游泳动作时，可以只对水下部分进行描绘。

打篮球

为了让动作表达更生动，要添加身体和球的效果线。篮球由于惯性和手贴在一起，要注意体现这一细节。

排球

左手调整姿势，右手用力扣球。双腿弯曲，体现人物的跃动感。

高尔夫

双手握杆，右脚内扣，呈现及其优美的挥杆动作。注意视线看向球的方向。

网球

打出球后，手腕内扣，身体略向后反弹。

漫画中常见的姿势

下面介绍一下漫画中常见姿势的画法。

姿势集锦1

首先来介绍一下正面和背面的各种姿势。

回头看

蓦然回头，略带意外的无防备的表情，很让男人心动。

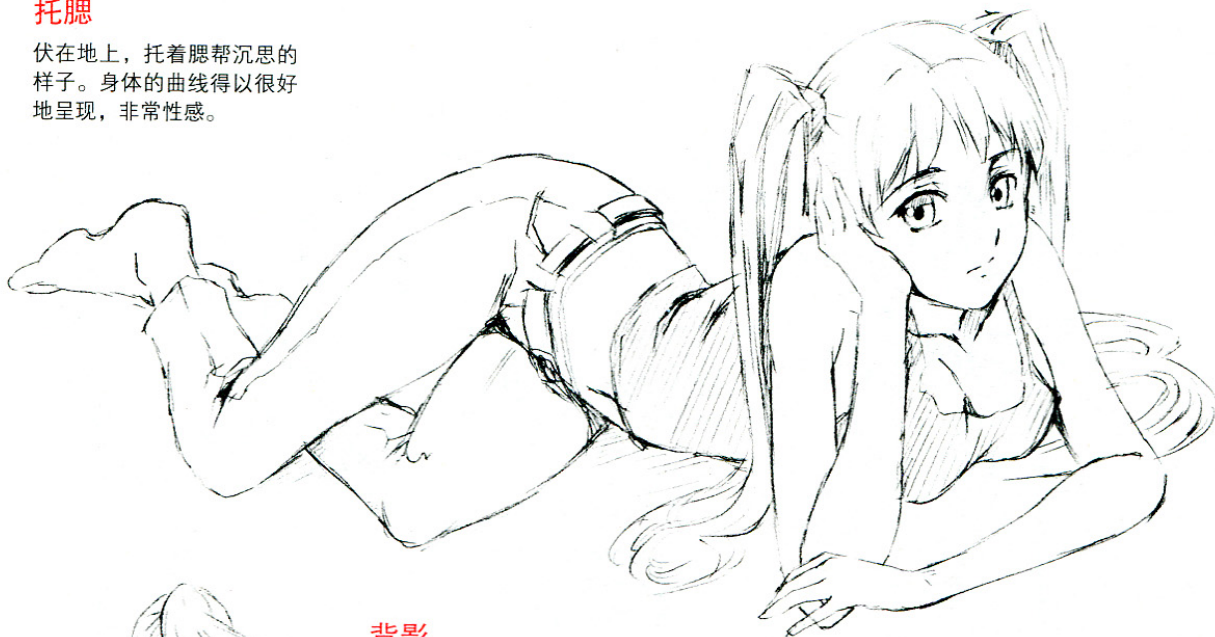
女生坐姿

双腿叉开贴在地上，增加大腿厚重感显得更可爱。

抱头挺胸

双臂抱在头部后方，突出胸部，凸显迷人的身材。

托腮

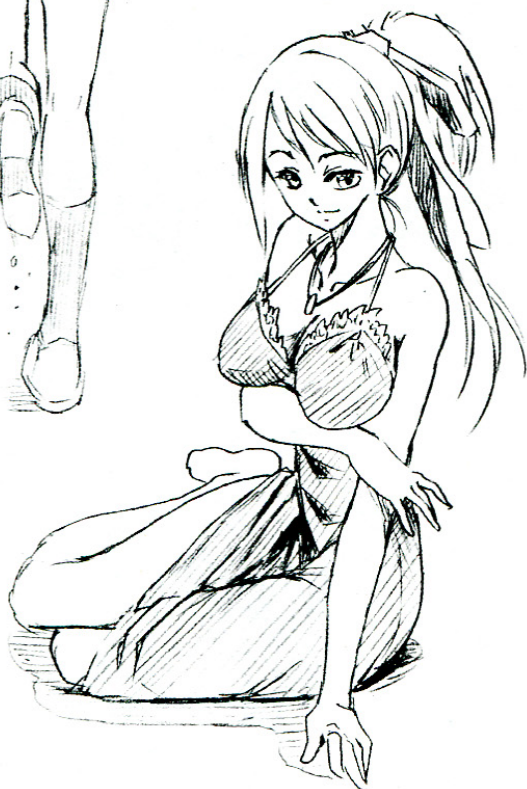
伏在地上，托着腮帮沉思的样子。身体的曲线得以很好地呈现，非常性感。

背影

女孩跑步的姿势，摆动手臂，腿高高抬起。

屈膝而坐

屈膝坐在地上，双手随意地搭在地上。

诱惑

手托在胸前，强调胸部的性感。大腿微微从裙缝中露出，更增加了几分性感。

姿势集锦2

下面介绍一下俯身和趴下等姿势。

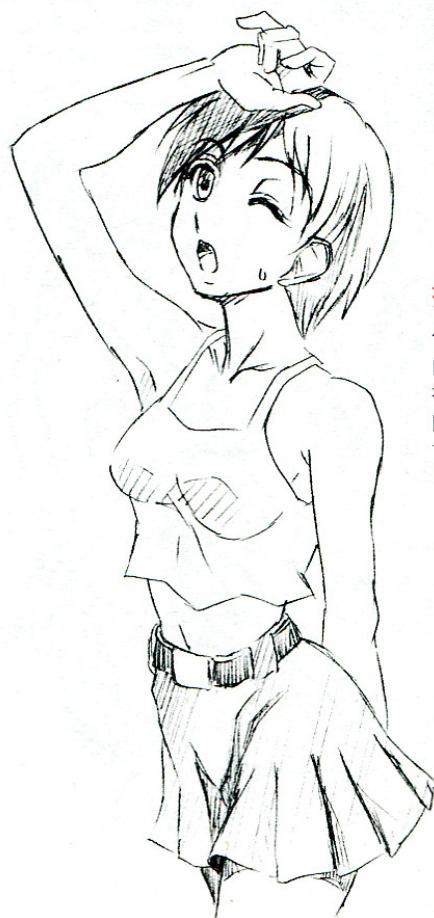
伸臂压腿

双腿向两边展开的压腿动作，常通过俯视的角度来呈现。

胜利姿势

胜利后兴奋地跃起，通过手舞足蹈来表现喜悦的心情。

挺胸抬头

抬头、挺胸、提臀，身体的曲线得到很好地呈现，极为性感的姿势。

擦汗

伸手拭去头上的汗的动作，注意强调被太阳晃到半闭的眼睛和汗珠等细节。

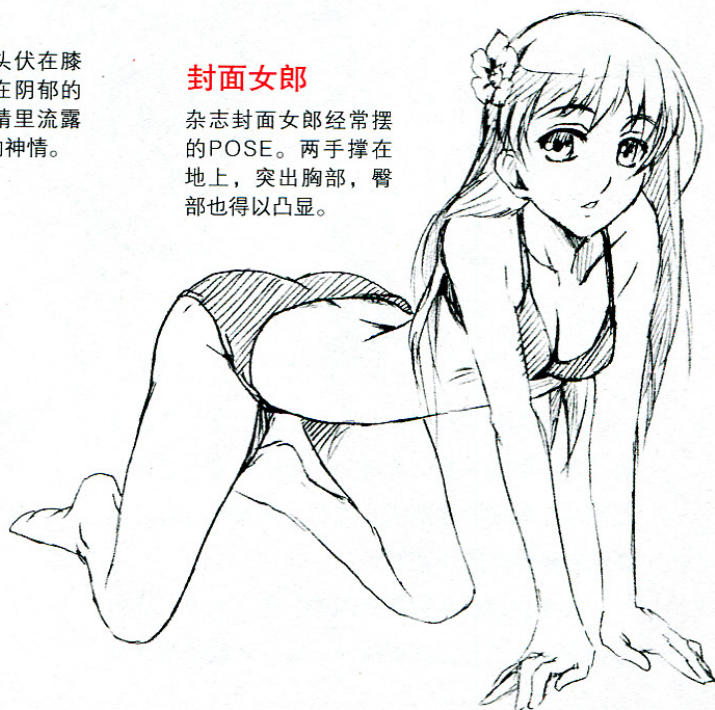
热唱

为了表现现场热烈的气氛，要强调手紧握麦克风的动作。

模特

迈着优雅的步子，左右腿交叉在一起，眼睛里充满自信的目光。

抱膝沉思

抱膝而坐，头伏在膝盖上，沉浸在阴郁的氛围中，眼睛里流露出匪夷所思的神情。

封面女郎

杂志封面女郎经常摆的POSE。两手撑在地上，突出胸部，臀部也得以凸显。

如何将不同角色画于同一画纸上

下面介绍一下如何综合前面所学的要点，将不同人物的表情和动作集中进行描绘。

上图为向同一方向行走的一群少女。全都是身穿水手服的学生，面向的方向也一致，如果不区别描绘就很容易混淆。这时，需要通过头发、表情和姿势等来区别表现。

头发的飘向可以表现风向。除了头发，衣服或饰品的摆动方向也要统一，这样才能使得画面整体显得比较和谐。风向不同，头发、衣服和植物的叶子等轻薄的东西的形状会随之变化，注意自然地表现其摆动的线条。

确定了身体的朝向以及衣服和头发的摆动方向，从而引导手脚的摆动方向和人物的视线。

Part 5

女孩服装的画法

掌握各种服装的画法很重要，

但是只加上衣服并不能很好地表现女孩的特点，

还要了解女性身体线条的呈现方式。

如何描绘衣服褶皱

服装穿在身上难免会出现褶皱，下面介绍如何将褶皱画得栩栩如生的方法。

褶皱的形成

褶皱是由于重力而产生的，如果能够理解褶皱产生的原理，就能够很好地掌握褶皱的画法。

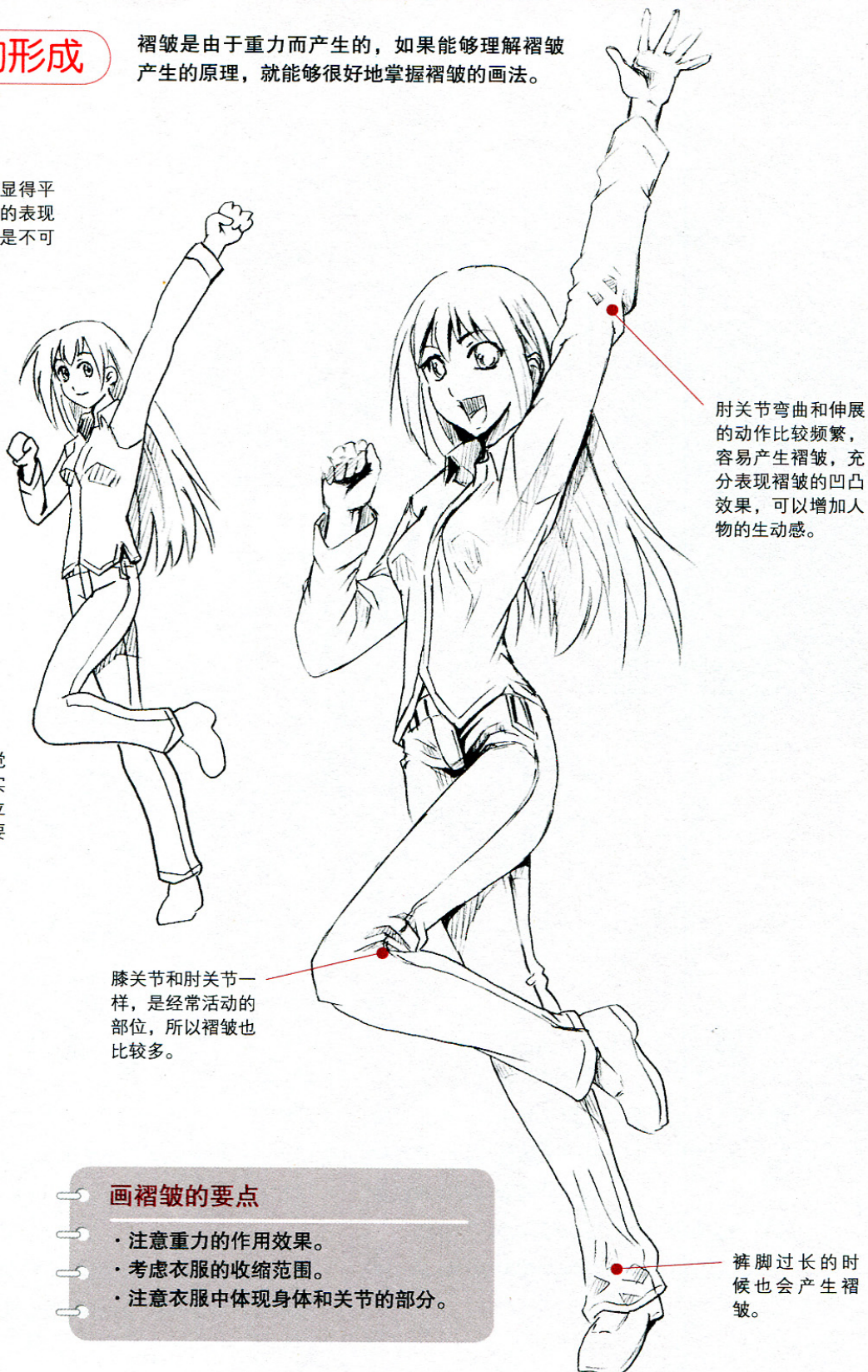
无褶皱

如果没有褶皱就会显得平淡无奇，想要真实的表现人物的动作，褶皱是不可缺少的细节描绘。

没有褶皱就会感觉缺少动作的真实感，体现衣服的立体感必须补充必要的褶皱效果。

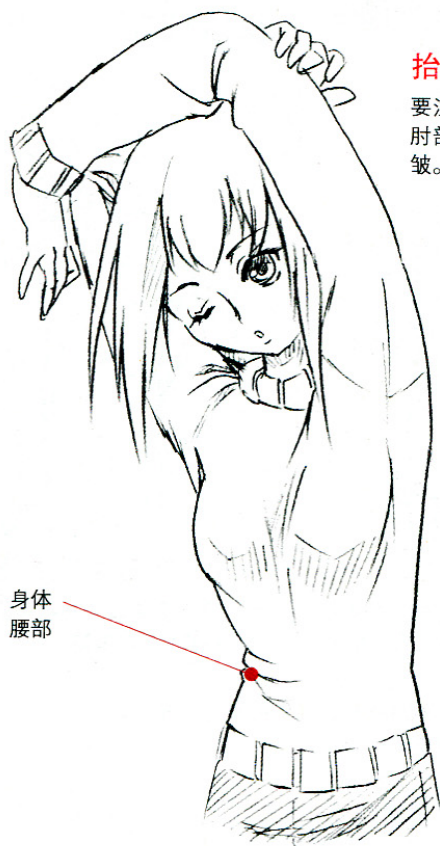
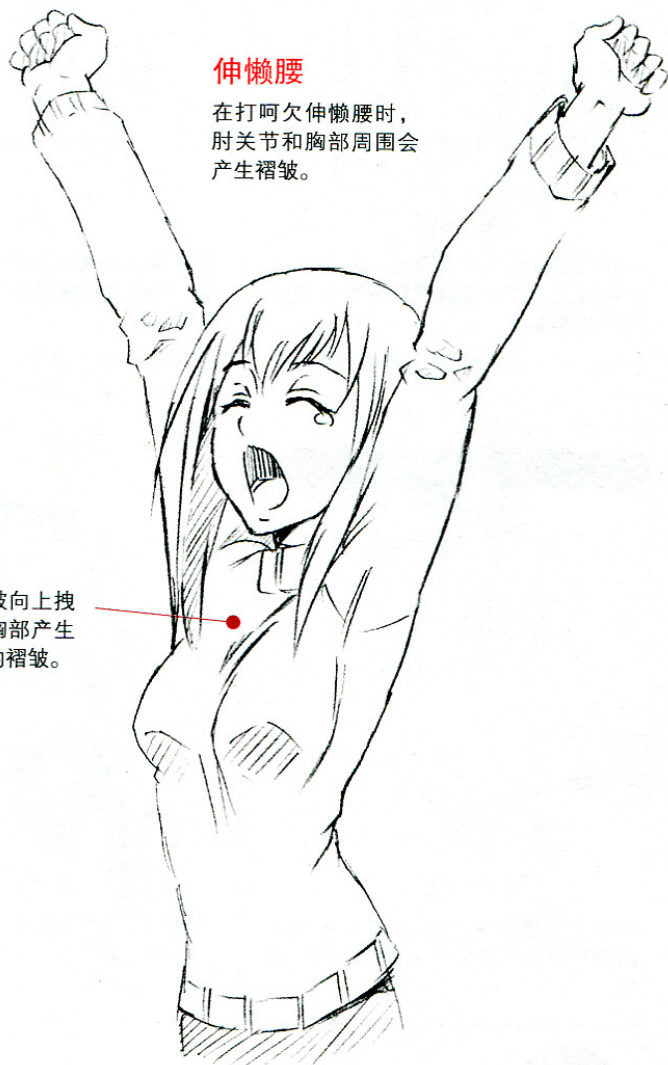
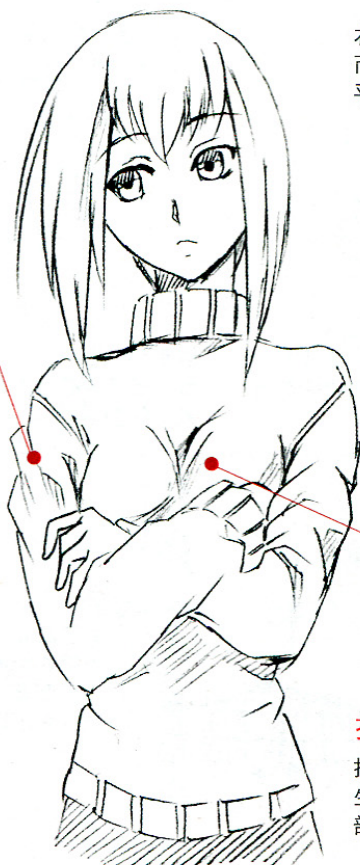
肘关节弯曲和伸展的动作比较频繁，容易产生褶皱，充分表现褶皱的凹凸效果，可以增加人物的生动感。

膝关节和肘关节一样，是经常活动的部位，所以褶皱也比较多。

裤脚过长的时候也会产生褶皱。

画褶皱的要点

- 注意重力的作用效果。
- 考虑衣服的收缩范围。
- 注意衣服中体现身体和关节的部分。

产生褶皱的动作

伸展身体，抱胳膊等动作都很容易产生褶皱。

褶皱的表现方法

根据所穿的衣服不同，褶皱的画法也有微妙的变化。让我们来看一下不同服装褶皱的不同之处。

●不同厚度

厚毛衣

不画褶皱就会缺乏表现力。在关节部位稍微画上大的褶皱就能够表现出毛衣的厚实感。

T恤

如果穿得是大小合适的T恤，在胸部周围和衣服下摆会产生少许的细小褶皱。

●不同硬度

皮衣

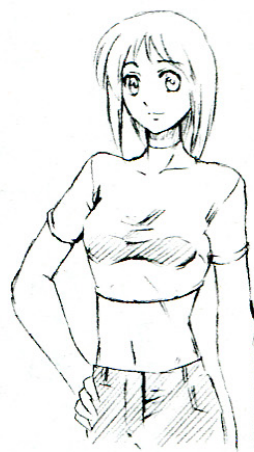
皮衣等比较硬的衣料不太容易出现褶皱，但是伸展胳膊的时候也会出现松弛的褶皱。

针织衫

针织衫比T恤面料要重些，在腋下、袖子和上臂附近容易产生较松弛的褶皱。

●不同尺寸

较宽大的衣服

当女孩子穿着较大号的衣服时，很容易产生较平缓的褶皱。

合身的衣服

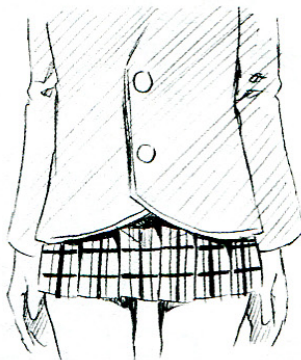
像小T恤这样合身的衣服很少产生褶皱，但是胸部比较大或比较丰满的时候也会产生褶皱。

要点 不会产生褶皱的地方

袖口

衣服袖口的衣料大多数都是比较硬的，所以基本不会出现褶皱。

套装下摆

为了防止磨损而加固的下摆衣料和袖口的材料一样都是比较硬的，所以不容易出现褶皱。

描绘步骤（衣服的褶皱）

1.画出基本轮廓

画出身体和衣服的基本轮廓，要预先设定好衣服的尺寸等等。

2.整理轮廓

擦去身体的多余线条，调整衣服比例，并简单地画出褶皱的基本线条。

3.补充各个部位

补充面部表情和衣服细节。

4.补充线条

根据褶皱产生部位描绘阴影部分的线条。

5.完成

补充细节，完成绘画。

试着画一画

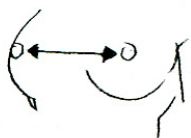
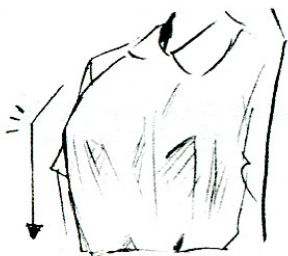
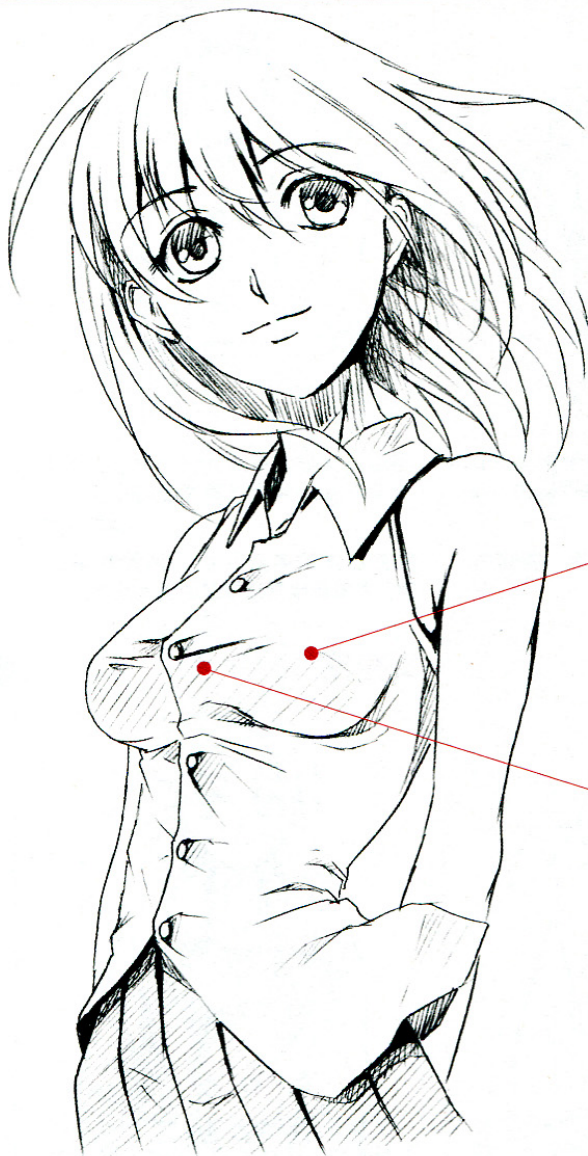
自我检查

- □ 表达出衣服的材质感了吗？
- □ 注意衣服的大小尺寸了吗？
- □ 在不容易产生褶皱的地方有收笔吗？
- □ 画出受重力影响褶皱有所展开的效果吗？
- □ 褶皱的凹凸效果画出来了吗？

漫画中胸部和臀部的表现手法

胸部和臀部是最能体现女性魅力的部位，我们要提高绘画水平，更好地呈现女性的美丽。

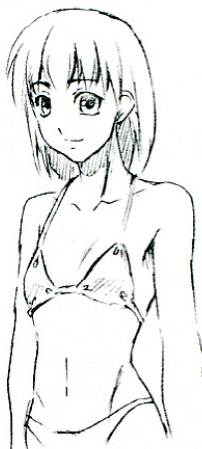
胸部的褶皱

胸部的形状会根据胸部大小而变化，接下来研究一下胸部的基本形状。

胸部的横向褶皱线条，连接左右乳房的最高点。

衣服受胸部最高点的支撑而自然下垂。

强调胸部是漫画中常见的表现手法，描绘过程中要注意左右乳房的最高点。

画出连接左右乳房最高点的线条，并在下方添加阴影，可以增加立体感。

胸部的形状

掌握了3种代表性的胸部形状的画法后，就可以扩大描绘范围。

平胸

被称为飞机场的平胸类型。几乎没有起伏，胸部周围只有少许的线条。

巨乳

乳沟明显的显现出来，乳沟下添加少许阴影起强调作用。

爆乳

与巨乳相比，乳沟的线更加分明，阴影也要比巨乳色彩更浓。

臀部的画法

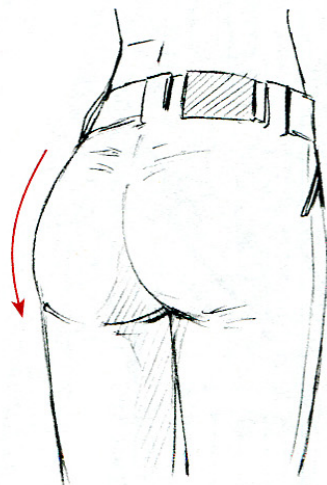
根据女生的体型不同，臀部的形状也会有差异。我们先来了解一下臀部的特征。

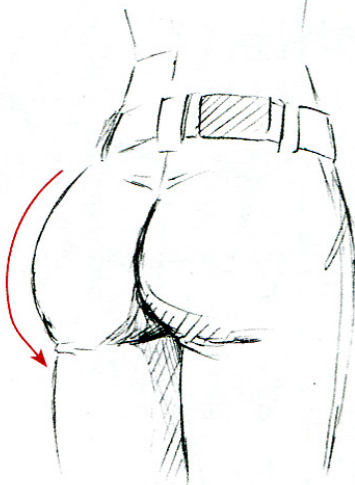
从大腿根部到臀部最高点，最理想的倾斜度是60度。

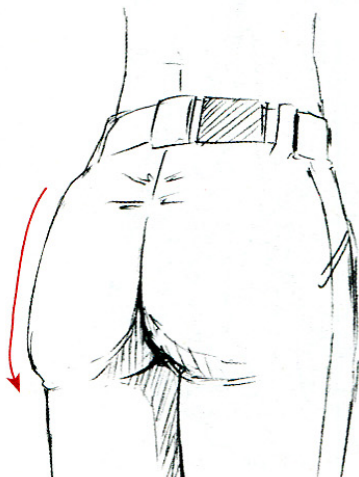
女性臀部最基本的特征就是柔软和圆润。要根据人物的体型来描绘。

臀部是引起读者兴趣的要点之一，画出性感的臀部非常重要。

臀部的形状

掌握了3种代表性臀部形状的画法之后，就可以扩大描绘范围。

椭圆形

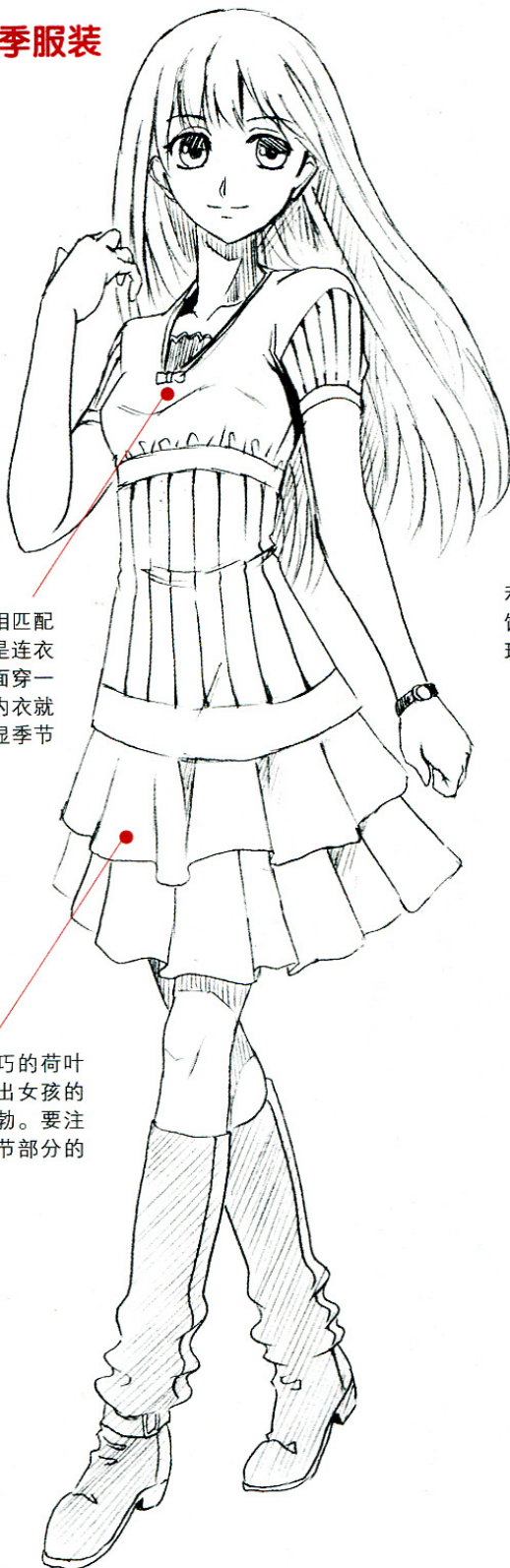
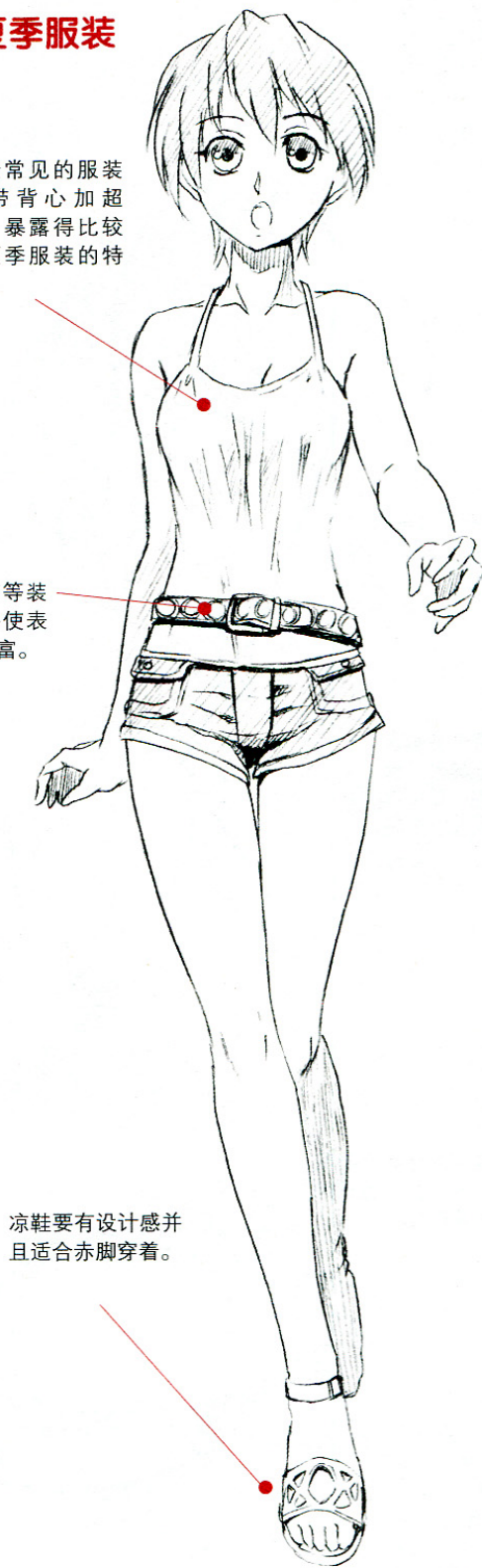
椭圆形是女性臀部最理想的形状。也可以有意识地适度画圆一些。

六角形

欧美人的臀部大多数是这种形状，其特点就是翘。六角形比椭圆形臀部的脂肪更多一些。

青椒形

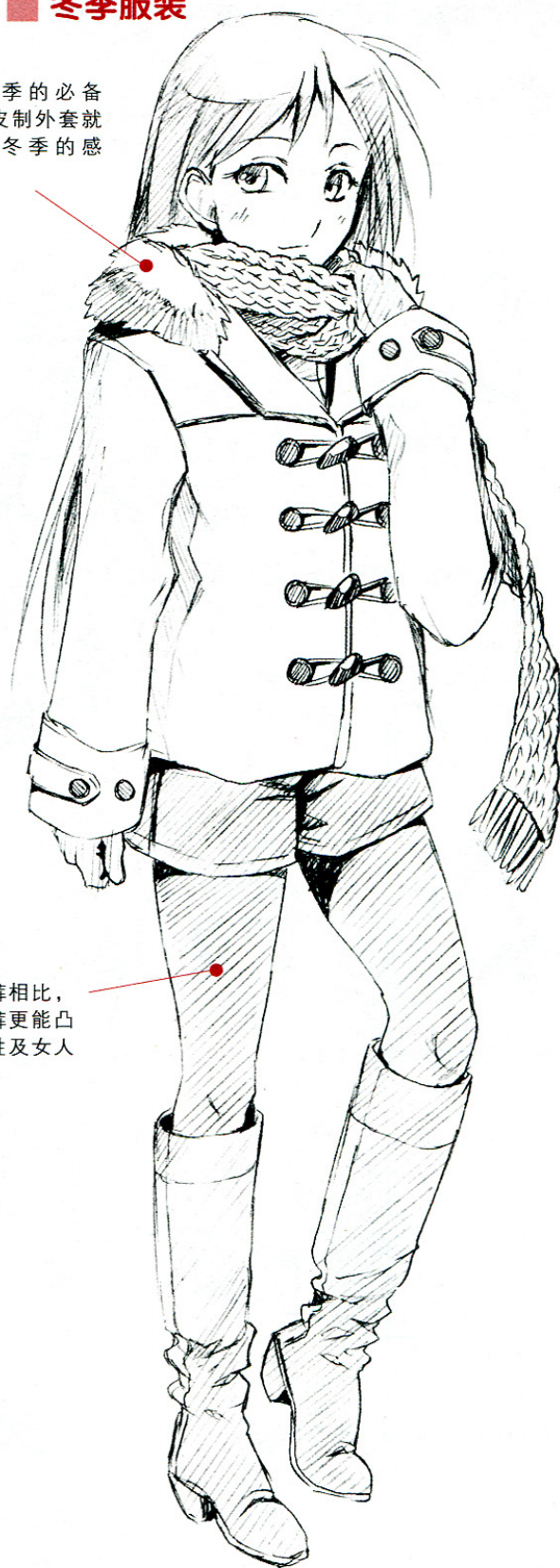
脂肪不突出，臀部显得很松弛。是中年妇女臀部的常见形状。

四季服装的画法

根据季节的不同描绘出不同种类的服装，这样也可以演绎出季节感，增强表现力。

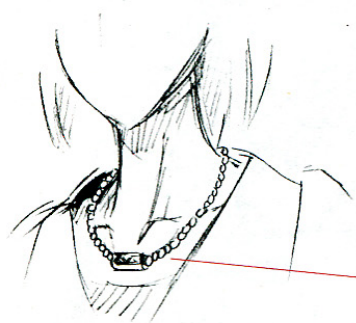
春季服装

夏季服装

秋季服装

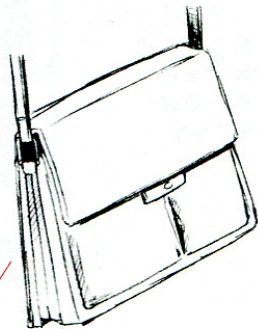
冬季服装

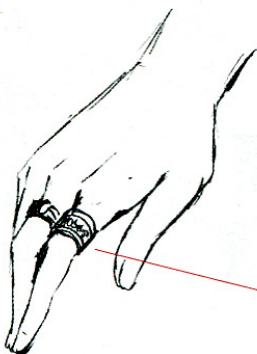
秋季是夏冬之间的季节，短外套配长统袜最能凸显这个季节的感觉。
与秋季最匹配的靴子类型既不能太长也不能太短。
围巾是冬季的必备品，配合皮制外套就更能凸显冬季的感觉。
与穿牛仔裤相比，长靴配短裤更能凸显时尚女性及女人味。

女生各种小物件的画法

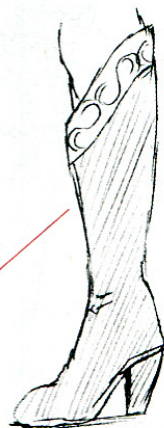
包、戒指等都是女性经常携带和佩戴的物件。下面来教大家如何画好小物件。

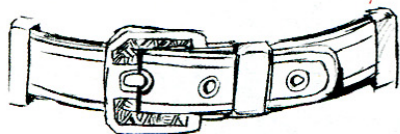
女性经常携带和佩戴的物件

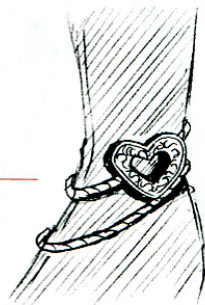
画好小物件可以让人物更加栩栩如生。

项链

不做细致描绘，只要明白大致设计和形状即可。

包

纽扣等设计的细节描写，可以增加写实感。

戒指

朴素的设计稍加描绘就更生动。

高跟鞋

鞋跟的高度根据设计而不同，要选择适合角色特点的高度。

腰带

要留意腰带的孔和挂钩的设计等细节。

脚链

穿靴子时经常会搭配脚链，令人物更加出彩。

各种物件

掌握各种小物件的画法，可以把人物表现得更加生动。

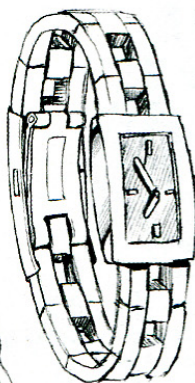
吊坠

可以不用花太多笔墨去描写项链，但是对吊坠部分，如果有像石头等饰品时，要用高光修饰。

伞

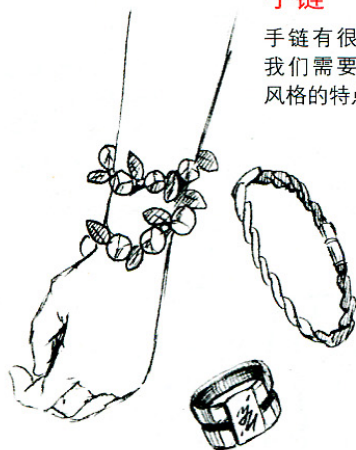
伞凹下去和凸出的部分要描绘出来，折叠伞要画得略短一些。

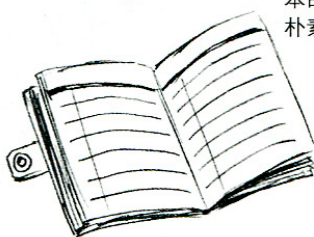
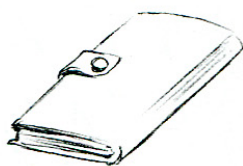
手表

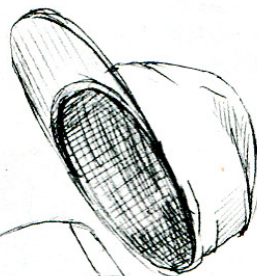
手表在单独描绘时要仔细刻画每个细节，但如果戴在手上时可以简略描绘。

手链

手链有很多设计，我们需要掌握各种风格的特点。

手机

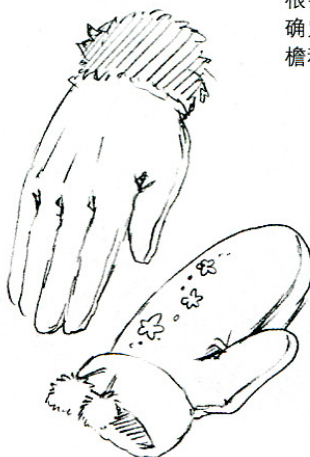
添加对小挂件的描绘可以增加女孩的可爱。

记事本

注意锁扣和本的厚度，表现其立体感。至于记事本的设计，简单朴素即可。

帽子

根据角色需要确定帽子的有檐和无檐。

围巾

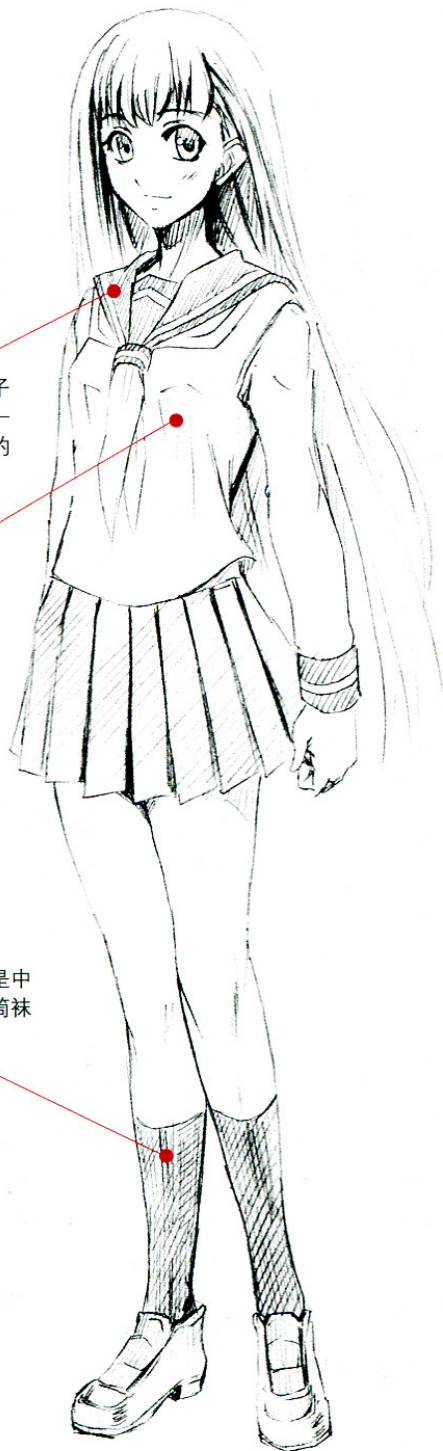
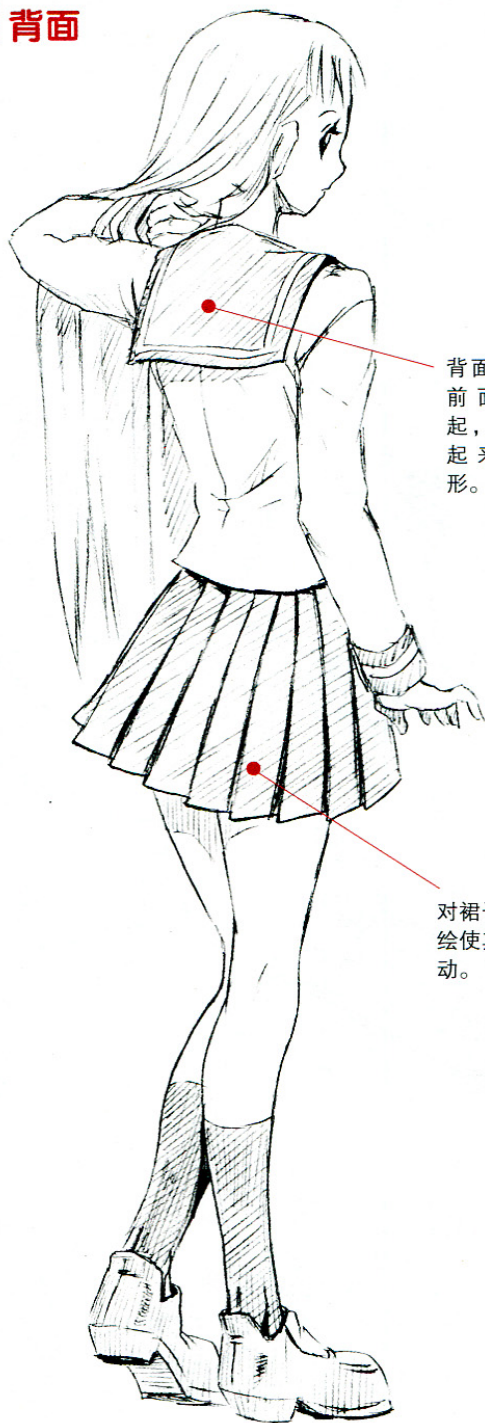
又长又厚的围巾随意地搭在脖子上，显得极其可爱。注意围巾编织的方向不要乱。

手套

手套不需要画很大，注意根据女性手的线条来描绘。

水手制服和西装制服

以学校为主题的漫画中，经常需要对制服进行描绘，下面我们来介绍一下两种代表制服的画法。

水手制服

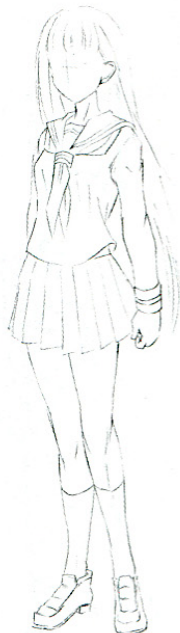
水手制服是高中女生的代表性服装，在这里我们介绍一下描绘的细节。

描绘步骤（水手制服）

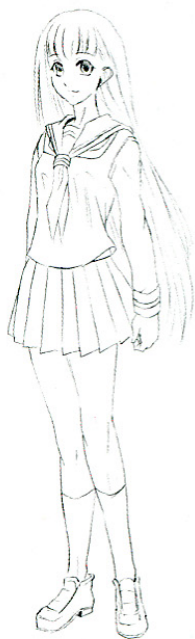
1.画出基本轮廓

画出全身的基本轮廓，头身比例大致为1：7至1：8之间。

2.整理轮廓

画出水手服的轮廓，并大致画出衣领、裙子、袜子和鞋。

3.补充身体各部位

描绘制服的中间部分，衣服的褶皱也要在这时候添加。

4.画出面部五官

画出五官和表情。

5.完成

补充各个细节，完成绘画。

试着画一画

自我检查

- □ 衣领画正确了吗？
- □ 整体的比例协调吗？
- □ 裙子的褶皱做描绘了吗？
- □ 衣服的材质感表达出来了吗？

西装制服

女生的西装制服上衣和男生一样为西式短上衣，注意画出腰部的线条。

描绘步骤（西装制服）

1.画出基本轮廓

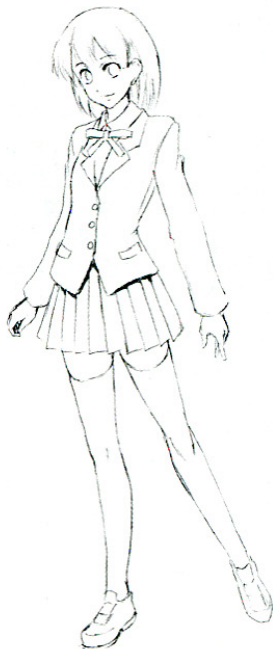
画出全身的基本轮廓，头身比例同水手制服。

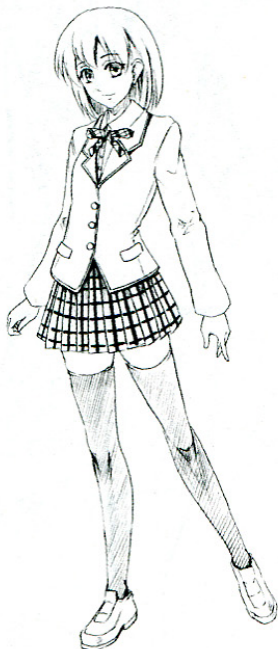
2.整理轮廓

画出西装制服的轮廓，并大致画出西装上衣、裙子和鞋。

3.补充身体各部位

描绘制服的中间部分。

4.画出面部五官

画出人物表情和西装下摆处的阴影。

5.完成

补充各个细节，完成绘画。

试着画一画

自我检查

- 腰部束紧了吗?
- 衣服褶皱效果有收敛吗?
- 裙子的褶皱画好了吗?
- 衣服的材质感表达出来了吗?

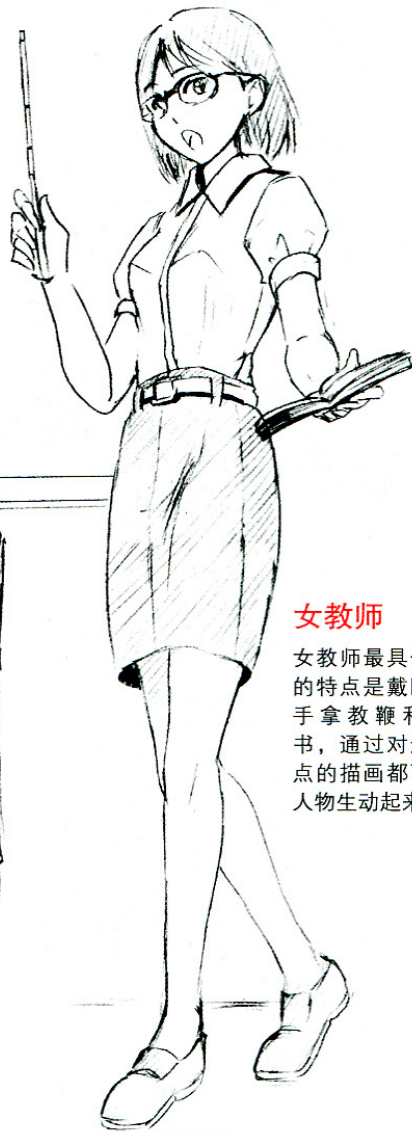
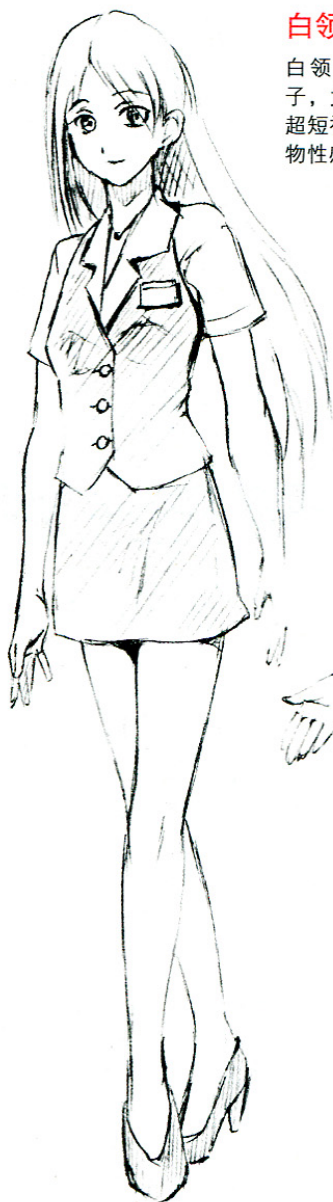
女性各种制服的画法

下面来了解一下女教师、明星、服务员等各种女性角色制服的画法。

各种各样的制服

捕捉白领、女教师和护士制服的特点。

白领

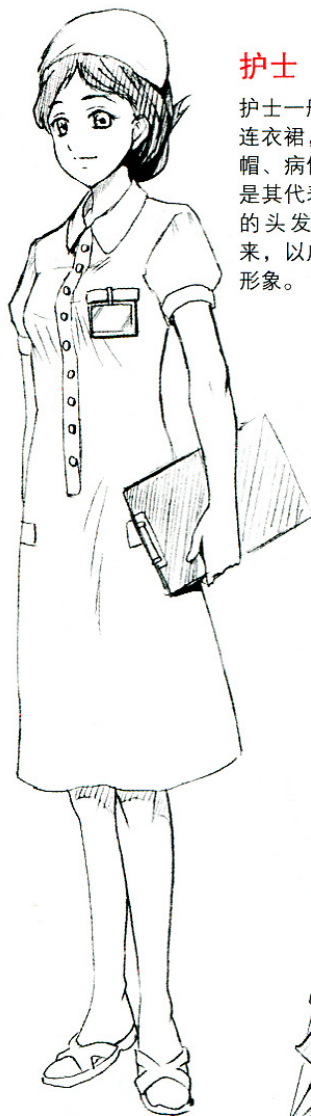
白领特定的衬衫和裙子，尤其是对高跟鞋和超短裙的描绘，凸显人物性感。

女教师

女教师最具代表性的特点是戴眼镜，手拿教鞭和教科书，通过对这些特点的描画都可以让人物生动起来。

空姐

空姐大多是深色西装，脖子上系手绢蝴蝶结。另外，为了营造更好的氛围，对手势等细节也要留意。

护士

护士一般身穿清爽的连衣裙，另外，护士帽、病例簿和拖鞋也是其代表配件。护士的头发一般要盘起来，以应对其清爽的形象。

女仆

清纯派女仆装，一般为连衣裙上加蕾丝花边的围裙。

选美冠军

多为性感的姿势和裸露度很高的服装。

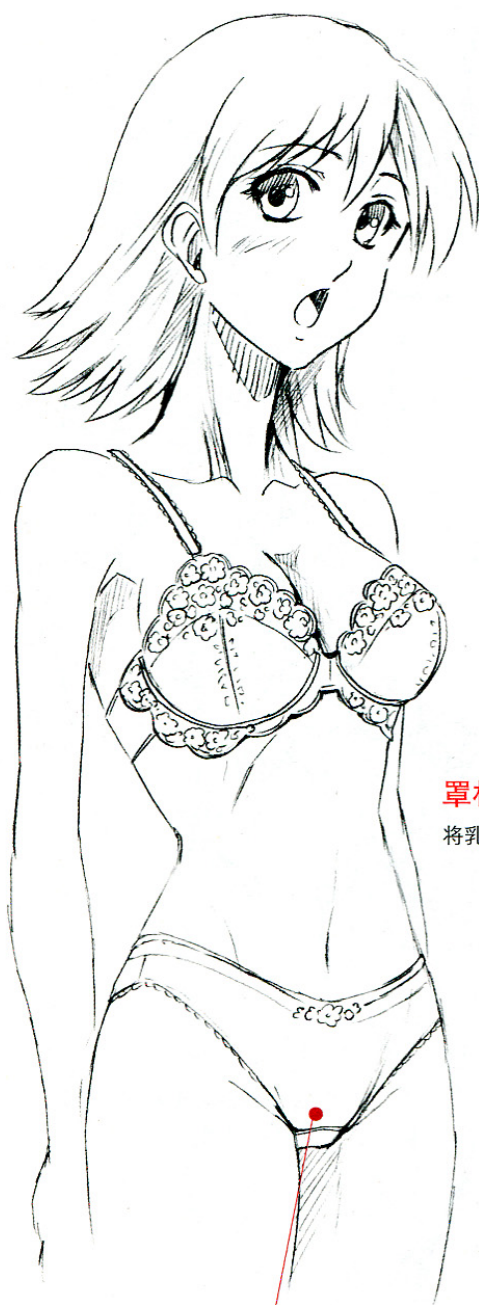
偶像

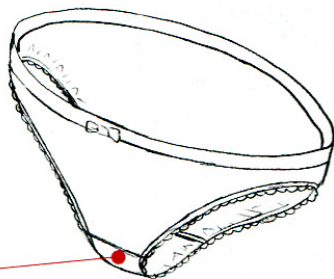
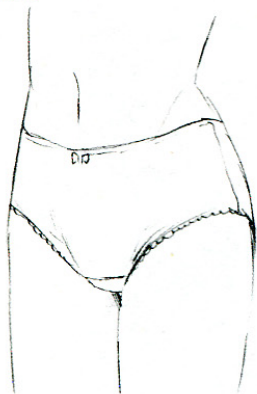
明星的服装可以超越现实夸张描绘，活力四射的姿势也是其特点之一。

内衣和泳衣的画法

表达床上和游泳的场景时，要对内衣和泳衣进行描绘。下面介绍一下内衣和泳衣的构造和画法。

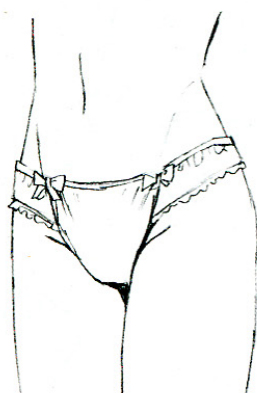
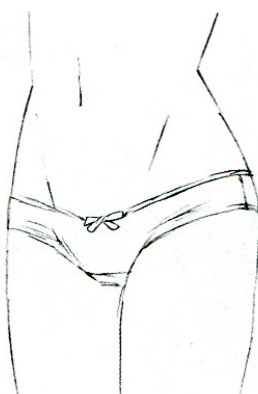
内衣的构造

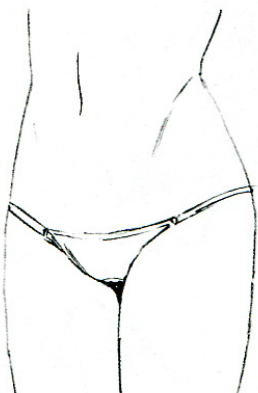
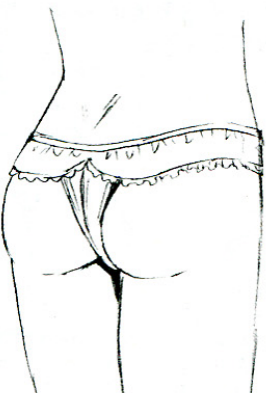
了解胸罩和内裤的基本构造，有助于更好地掌握其画法。

各式内衣

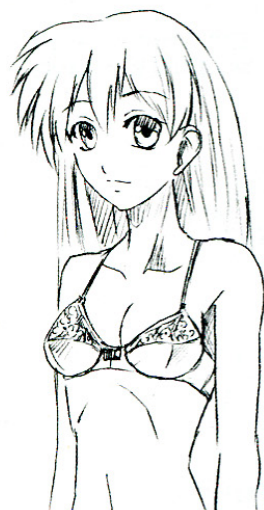
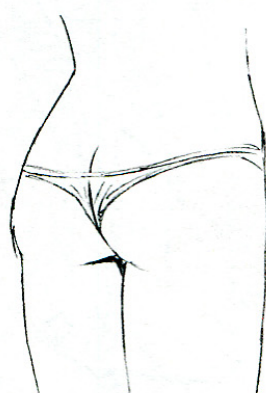
内裤和胸罩有很多种形状和样式，在这里我们仅介绍几种具有代表性的样式。

中高腰内裤

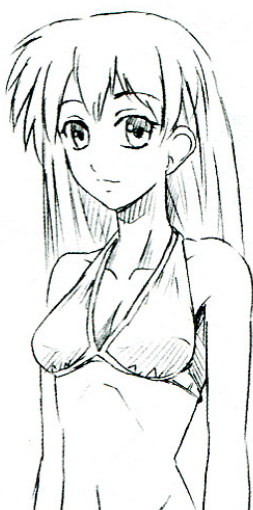
与其他内裤相比，和大腿部分连接的地方，线条要画得比较浅。

低腰内裤

腰部较低，常搭配低腰的牛仔裤。

袍袍内裤

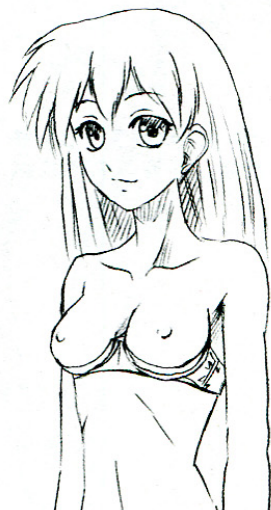
和丁字裤结构相似，多为节日狂欢舞会时舞者穿着。

丁字裤

腰部极低，有意展示臀部的丰满，突出人物的性感。

标准胸罩

一般胸罩的样式。

颈部系带的胸罩

没有肩带，取而代之的是在颈部后方系带。

无肩带胸罩

需要强调肩部时，常使用无肩带胸罩。

超低胸罩

乳头完全露在外面，漫画中常用手指挡住乳头部分。

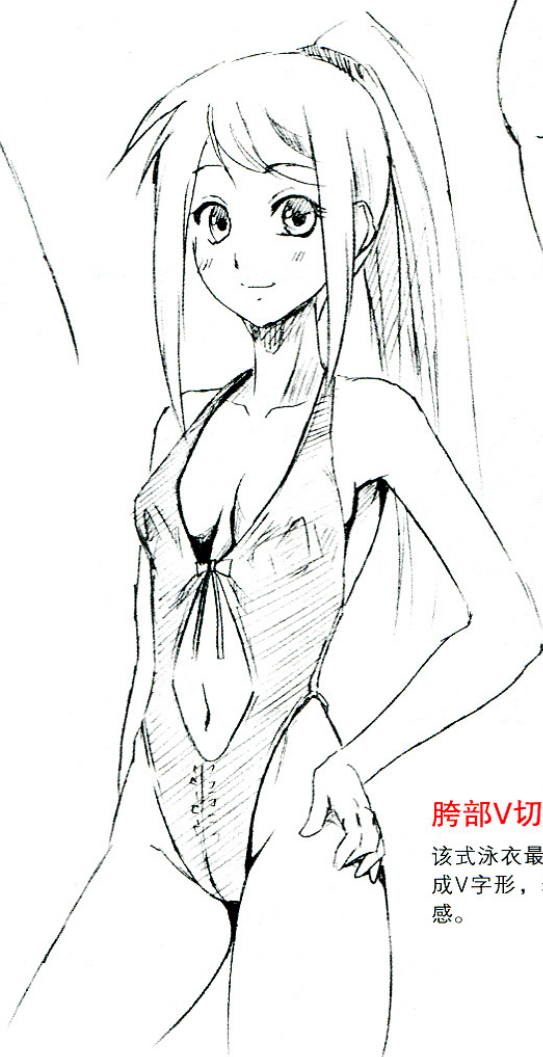
各式泳衣

从一般的学生泳衣到比基尼再到性感的丁字泳衣，我们来介绍一下各种样式泳衣的画法。

学生泳装

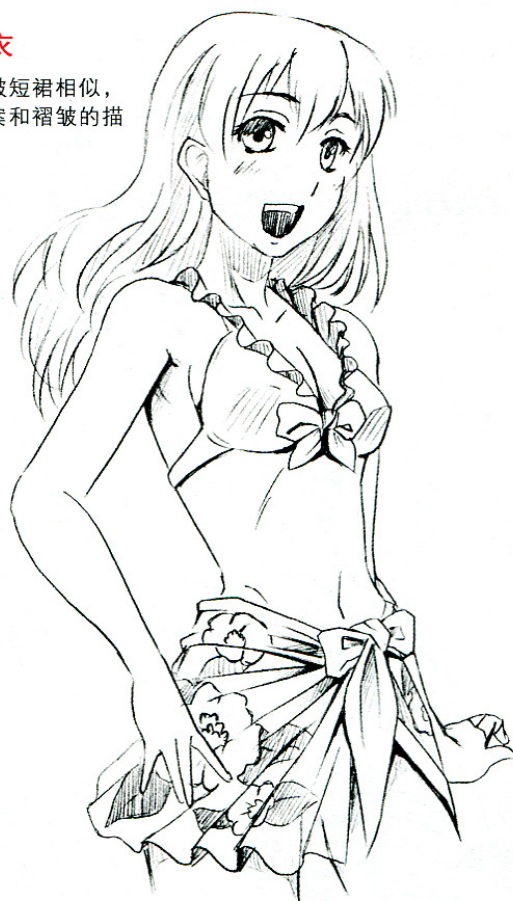
学生泳装的特点是腰部全部包裹着，并有写名字的铭牌。

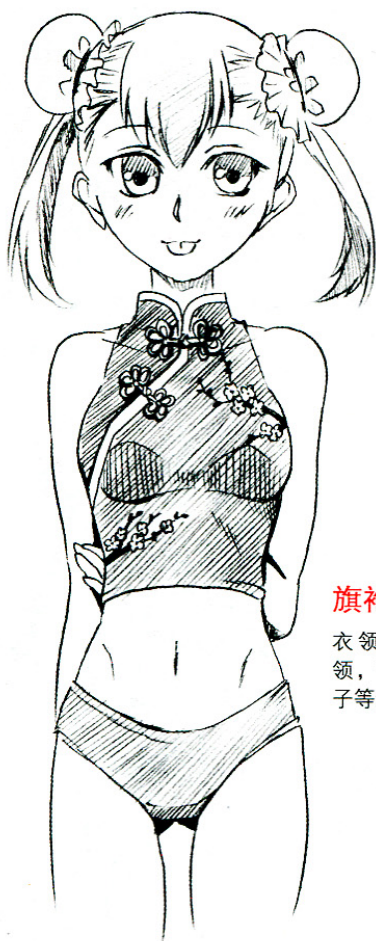
丁字泳衣

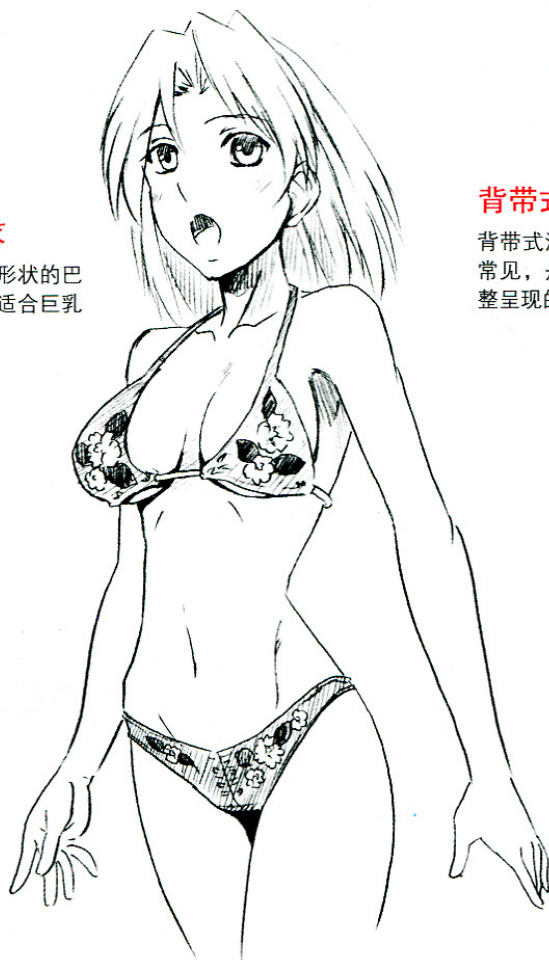
丁字泳衣的下半身同丁字内裤相似，强调臀部丰满的曲线线条。

胯部V切泳衣

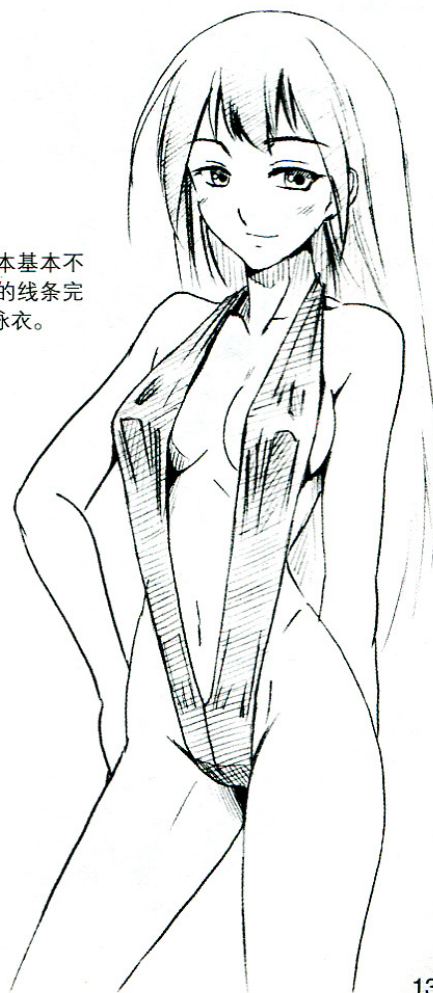
该式泳衣最大的特点就是胯部切成V字形，表现似露非露的朦胧感。

海滨泳衣

下身同褶皱短裙相似，注意对图案和褶皱的描绘。

旗袍式泳衣

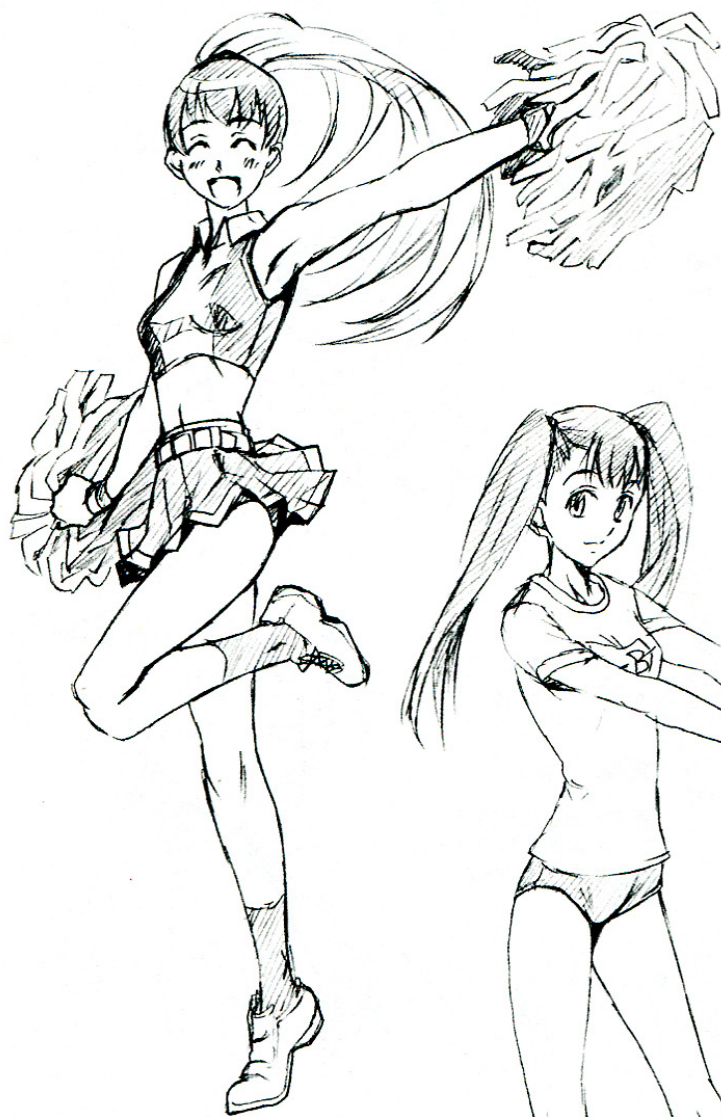
衣领呈旗袍的中式衣领，要注意中国风的扣子等细节部分。

巴西泳衣

胸部为三角形状的巴西式泳衣，适合巨乳型角色。

背带式泳衣

背带式泳衣在日本基本不常见，是将身体的线条完整呈现的超性感泳衣。

女性服装一览

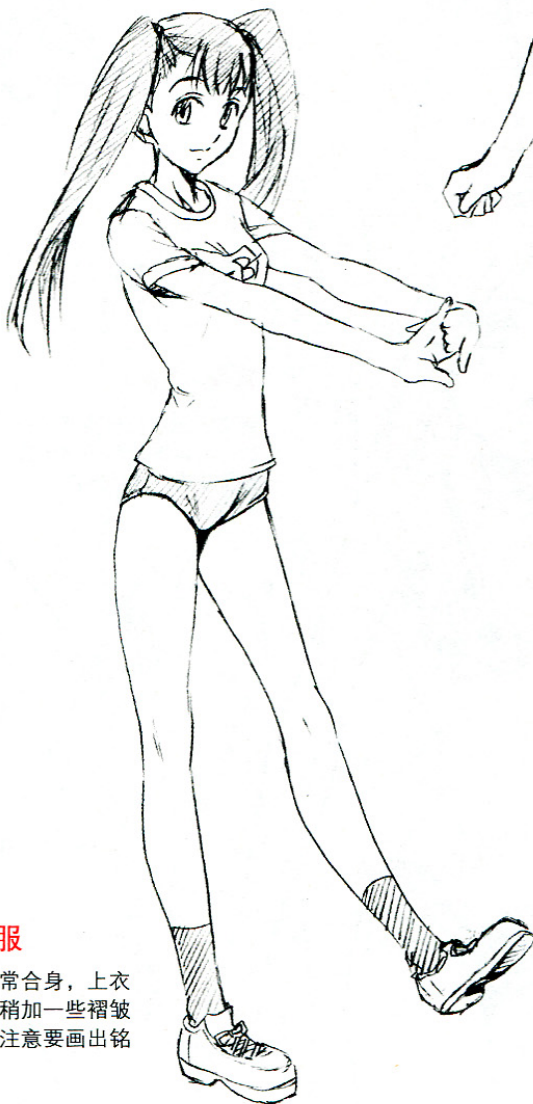
在这里我们介绍一下和女孩有关的各种洋装，努力掌握各种女装的特点。

特殊服装

漫画中为了更加生动地表现人物魅力，常出现一些现实中没有的特殊服装。下面介绍具有代表性的7种服装。

啦啦队队长

最大的特点就是飘逸的超短裙，配合活力四射的动作。

围裙装

在漫画中特有的超现实画法。飘逸的围裙增加了人物的可爱感。

体操服

设计非常合身，上衣和短裤稍加一些褶皱线条，注意要画出铭牌。

工装裤

上衣和裤子连在一起的工作服，身材被掩盖，适合男孩子性格的女性。

田径运动服

可以提高运动能力的专用田径服装，注意紧绷的身体线条。

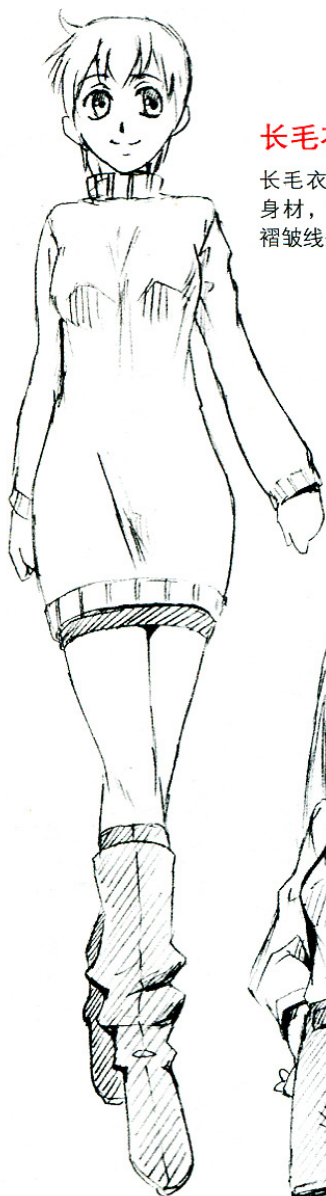
女王装

女王装多采用较硬的质地，因此不必强调服装的线条。注意要画出女王严肃的表情。

派对舞王

胯部切成V字形，并画出上身的罩衫。

各种日常服装

从可爱的服装到成熟女装，下面介绍具有代表性的各种日常服装的画法。

长毛衣+靴子

长毛衣很适合体现女性的身材，注意要画出身体的褶皱线条。

吊带+超短裤

夏季最常见的装束，加上长筒袜则可以让可爱的感觉加倍。

衬衫+短裙

注意身材线条，配上黑色紧身裤更显迷人性感。

半袖+牛仔裤

贴身牛仔裤让腿部的线条完美呈现，透出十足的女人味。

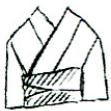
描绘和服和礼服时，往往需要多加笔墨，但是了解了其特征画起来就会很容易。

礼服1

如果想提高裸露度就可以将肩部露出来，裙子画成蓬松的袍袍装，可以增加女孩的可爱感觉。

礼服2

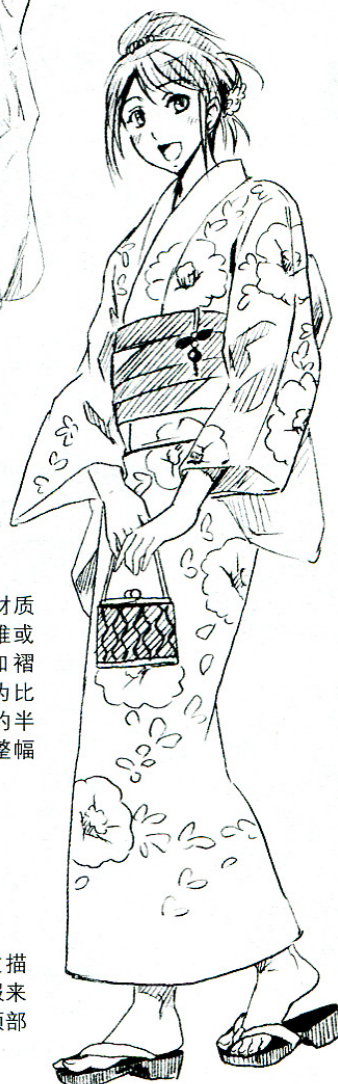
上半身紧束，裙子部分呈蓬松状，给人很优雅的感觉。

和服

浴衣

寿衣

包括振袖在内的和服比浴衣要显得厚重，注意和服的衣襟一定要左侧在上，如右侧在上则是寿衣的穿法。

浴衣

浴衣比和服要短，材质多为轻薄的聚酯纤维或棉质，要适当添加褶皱。中间的腰带多为比较轻便且容易打结的半幅腰带或小孩用的整幅腰带。

长袖和服

腰带和袖子部分的装饰要着重描绘，即使华丽的图案对长袖和服来说并不会显得奇怪。头部到衣领部分要留出一个拳头的空隙。